#162 PLAYSTATION 2 • PC • XBOX • GAMECUBE • GBA • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • W

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE … BENELUX

SPIDER-MAN 3
NIET TE FILMEN

BIOSHOCK
SHOCKING SHIT

MARIO STRIKERS CHARGED
TOPVOETBAL VOOR BANKZITTERS

4 VETTE FIRST LOOKS
SPLINTER CELL CONVICTION
TOM CLANCY'S ENDWAR
ASSASSIN'S CREED
GTA IV

HIEP HIEP HOELARA!
GRATIS VERJAARDAGSKAART!

LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

HAPPY BABESDAY!

Disney

PIRATES of the CARIBBEAN AT WORLD'S END

€ 3,50 • JUNI 2007 • WWW.POWERUNLIMITED.NL

PLUS: FORZA 2: RACE PORNO • EARTH DEFENCE FORCE 2017: TOPSCORE VOOR GOEDKOOP VERMAAK • F.E.A.R.: DOODSANGST OP DE PS3 • KIRBY ZUIGT WEER IN MOUSE ATTACK • VERSLAVINGSGEVAAR BIJ PUZZLE QUEST • SOCOM FIRETEAM BRAVO 2: FENOMENALE MULTIPLAYER • VIER LARA'S VERJAARDAG • SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP 2007: SNEL & SEXY • RATCHET AND CLANK: SIZE MATTERS, BETER EEN KLEINE DIE STIJGERT... • TESTDRIVE UNLIMITED: ZWOELE STEM IN JE BROEK • Wii ONLINE: WAT EN HOE? • METAL SLUG • EN MEER...

TECHNIEK IN GOEDE

"EIGENLIJK GEEF IK HIER LEIDING AAN EEN ENORM



Als de motor van je auto een vreemd geluid produceert, kun je die met enig technisch inzicht zelf wel nakijken – en misschien zelfs wel repareren. Maar wat als je verantwoordelijk bent voor het repareren van een motor van 1500 pk, afkomstig uit een Leopard 2 A6 tank? 1e luitenant Michael van der Plas en sergeant Tim Valkenburg geven leiding aan techniek binnen de landmacht. Een uitdagende baan, waarvoor jij misschien ook wel geschikt bent?

BANEN LEIDEN.

GROTE, MOBIELE GARAGE.”



Toen 1e luitenant Michael van der Plas (23) klaar was met zijn vwo, stond hij voor een lastige keuze. Hij had “hersens genoeg” om te gaan studeren, maar wilde meer dan slechts theorieën uit boeken halen. “Ik houd ervan om praktisch bezig zijn, om met je handen én je hoofd te werken.”
Na een uitgebreide oriëntatie koos Van der Plas voor de Koninklijke Militaire Academie in Breda, waar hij de opleiding tot officier bij de Koninklijke Landmacht doorliep. Na zijn algemene militaire opleiding volgde hij een vakinhoudelijke opleiding op het gebied van techniek. “Door die combinatie van techniek en management was ik goed voorbereid op mijn huidige functie, die van pelotonscommandant binnen een herstelcompagnie. Wat inhoudt dat ik de dagelijkse leiding heb over zo’n 50 militairen met een technisch specialisme. Eigenlijk geef ik hier leiding aan een enorm grote, mobiele garage. Maar behalve verantwoordelijk voor het eindproduct ben ik ook nog eens verantwoordelijk voor de veiligheid van mijn medewerkers, onder alle omstandigheden.”
Dat die omstandigheden erg kunnen variëren, weet sergeant Tim Valkenburg (24) maar al te goed. In 2004 werd hij uitgezonden naar Irak, als onderdeel van de internationale SFIR troepenmacht. Als ploegcommandant gaf hij leiding aan een kleine onderhouds- en herstelploeg. “Tijdens een koudweertraining hadden we al eens bij -10 °C gewerkt, en nu stonden we met 40 °C in de brandende zon voertuigen te repareren.”
Zijn opleiding op de Koninklijke Militaire School in Weert beschrijft Valkenburg als erg leuk en leerzaam. “Maar je moet niet denken dat je alles al weet wanneer je aan het werk gaat. In het veld zul je soms creatieve oplossingen moeten vinden op moeilijk bereikbare plaatsen.”
Zowel Van der Plas als Valkenburg zijn erg te spreken over het niveau en de mogelijkheden op technisch gebied bij de landmacht. “Het werk biedt veel afwisseling en uitdaging, en je krijgt de kans om met hightech apparatuur te werken. De kennis die je daardoor opdoet, gekoppeld aan je managementopleiding en het karakter dat je als militair ontwikkelt, bieden je goede perspectieven op een eventuele carrière buiten de landmacht.”

WORD LEIDINGGEVENDE BIJ DE KONINKLIJKE LANDMACHT.

Wat betekent leidinggeven bij de landmacht voor jou? Als onderofficier sta je dicht op de werkvloer en zorg je voor een juiste uitvoering van opdrachten. Als officier ben je een manager uit het hogere, leidinggevende kader binnen de landmacht. Direct na je opleiding ben je verantwoordelijk voor een groep van ± 10 (onderofficier) of ± 30 (officier) militairen. In beide functies werk je in Nederland, maar ook regelmatig in het buitenland, bijvoorbeeld tijdens uitzending. Je opleidingskosten worden volledig vergoed en ook ontvang je direct salaris vanaf het moment dat je bij de landmacht in dienst treedt. Daarnaast kun je nog diverse beroepsopleidingen volgen bij de landmacht, waar je tijdens je loopbaan enorm van kunt profiteren. Word dus leidinggevende bij de landmacht: een unieke kans op een unieke ervaring!

Kijk voor meer informatie over de opleidingsmogelijkheden aan de KMS (onderofficieren) en KMA (officieren) op

www.werkenbijdelandmacht.nl/leidinggevenden.

Koninklijke Landmacht


MEELIFTEN

Filmgames en gamefilms, het houdt meestal niet over. Toch, als je naar de charts kijkt, verkopen ze over het algemeen niet slecht. Het is vaak ook de hype waarop ze meeliften; grote campagnes (die zeker in de filmindustrie nog mega zijn) sporen iedereen aan de film te gaan zien, de game te spelen en de merchandise te kopen. En als je de film goed vond, dan wil je meer!
Kijk je naar de game die wij deze maand op de cover hebben, dan kunnen we in alle eerlijkheid niet zeggen dat het een zogenaamde Triple A game is. Het is immers geen WoW, GoW of nieuwe GTA (leve de afkortingen!), die over het algemeen de covers van de PU sieren.
Toch is Pirates of the Caribbean zeker geen slechte game, maar het brengt voor de echt verwende gasten onder jullie (en daarmee natuurlijk ook onze redacteuren) niet het grootse en vernieuwende waar je wellicht op zit te wachten.
Ik zou graag eens zien dat een filmgame beter is dan de film zelf was, er vanuit gaande dat we het over een goede film hebben.
Andersom geldt eigenlijk hetzelfde: ik ken maar weinig gamefilms die in de buurt kwamen van de game. Tegelijkertijd zijn het vaak de filmgames die non-gamers aan het gamen brengen, en dat zien we natuurlijk graag. The more the merrier!



NIELS

IEMAND MOET HET DOEN

Steven had het zwaar op zijn tripje naar Engeland voor het Code07 event van Codemasters. De reis van het vliegveld naar de plek waar de presentaties plaatsvonden, ging per helikopter (de taxi is voor het plebs natuurlijk).
Het event bleek gesitueerd op een enorm testcircuit, waar ook de spectaculaire car crashes uit de nieuwste James Bond film zijn opgenomen. Om te bewijzen dat de coureurs daar ook kunnen racen zonder te crashen, mocht er worden ingestapt bij professionele rally rijders die met een noodgang in dikke Holden Monaro's over het parcours knalden. Oh ja, en Steven heeft daar ook nog wat games gecheckt. Moest ie ook even doen.



DE REDACTIE

Deze maand bereikte het aantal tripjes naar het buitenland een recordhoogte. Vrijwel alle redacteuren meldden zich voor dit nummer een of meerdere keren aan de Schiphol-balie. De mannen zijn na al die jaren PU sowieso "frequent flyers" te noemen, maar maken ze wel eens gekke dingen mee voor, tijdens of na hun vlucht?

JURJEN



Naar de VS vliegen op 11 september 2002 vond ik wel apart. Verder is er wel eens een meneer op mijn hoofd gaan zitten toen ik lag te slapen. Hij zat op een stoel naast me en wilde over me heen klimmen of zo. Nog half in slaap duwde ik hem met volle kracht van mij af, hij landde een paar stoelen verderop in het gangpad. Ja, met mij moet je geen ruzie krijgen als ik slaap.

STEVEN



Mijn hoogtepunt was toch wel die lekkere opgepompte Amerikaanse dame die half over mij struikelde aan het eind van de vlucht terug vanuit New York en meteen gezellig begon te kletsen. Haar moeder had vage 'slaappillen' uit Mexico meegenomen, die ze net een half uurtje voor het landen had ingenomen. Ik kreeg bijna flashbacks van ouderwetse afterparty's...

MAARTEN



Ik vond het eigenlijk best wel stoer dat er afgelopen maand een heel vliegtuig vol zakenballetjes op mij stond te wachten op het moment dat "Mr. Maarten Blonk, you are delaying your flight" door de speakers van Schiphol galmde. Iets minder cool was dat ik gewoon bij de verkeerde gate stond te wachten. Ik werd ook wat minder vriendelijk aangekeken toen ik uiteindelijk het vliegtuig instapte.

J.J.



Dat moet dan wel de noodlanding zijn die ik heb gemaakt met een privéjet van Siemens (ging om een mobiele telefoontrip). Ik zat achter de piloot (klein vliegtuig = open cockpit) en zag opeens alle lichtjes aangaan en voelde het vliegtuig steil naar beneden duiken. Uiteindelijk kwam alles goed en zaten we een uur later in een gewone lijnvlucht, die we wel zelf moesten lappen...

BORIS



Een beruchte Engelse gamejournalist die zich vaak misdroeg op tripjes heeft tijdens een vlucht naar Los Angeles zijn lul uit zijn broek gehaald en bij een andere passagier, die met zijn bek open lag te slapen, in zijn mond gehangen. Toen die gast wakker schrok, liep de situatie volledig uit de hand waarbij de piloot een noodlanding in Canada wilde maken om de journalist te laten arresteren. Door tussenkomst van smekende PR medewerkers die ook aan boord waren, kon dit voorkomen worden... helaas.

JEROEN



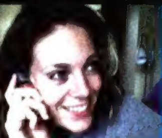
Ik heb ooit een keer mijn ticket om laten boeken van American Airlines naar een KLM vlucht die wèl rechtstreeks op Amsterdam vloog. Dat doe ik dus nooit meer. Ik heb wat heen en weer gerend tussen de twee balies op LA Airport om de volgende dag met een ondergekliederde instapkaart op nog meer problemen te stuiten. Uiteindelijk mocht ik wel mee en... had ik nog een business-seat ook!

ED



Ik heb vroeger veel gevlogen in heel kleine vliegtuigjes, waarin je vrij zicht hebt op de piloten. Ik heb toen een keer twee Franse piloten behoorlijk ruzie zien maken over de plek waar geland moest worden. Ik ben ook eens daadwerkelijk op 't verkeerde vliegveld geland: op het militaire vliegveld Eindhoven. Kwamen er wel even een paar zwaar bewapende jeeps ons tegemoet!

MURIELLE



Ik zat ooit op een vlucht naar Amerika achter een dikke vrouw. Ze had duidelijk nog nooit gevlogen. De stewardess moest haar riem vastmaken want ze begreep er niks van. Toen we geland waren en ze opstond, zag ik dat ze in haar stoel had geplast. Ze was dan ook twaalf uur lang op dezelfde plek blijven zitten omdat ze vermoedelijk haar riem niet zelf kon losmaken, en volgens mij wist ze ook niet dat er wc's aan boord waren.

JAN



Een grappig voorval vond ik dat, voor een vlucht Seattle - Amsterdam, de (uiterst aantrekkelijke) grondstewardess tijdens het inchecken de ringtone van mijn inkomende SMS-bericht herkende: "hé, isn't that the sound of Worms? I love that game!" Ik heb nog nooit (vrijwillig) zo lang over 't inchecken gedaan.

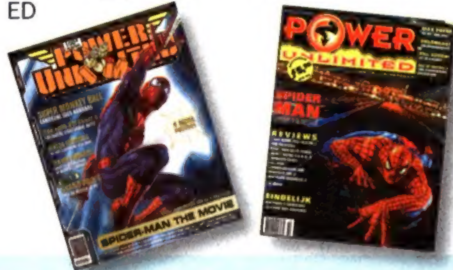
APRIL WAS HELEMAAL NIET WARM!

Terwijl in Nederland op terrassen witbier en baco's werd gedronken en we de warmste aprilmaand aller tijden noteerden, was onze Jan op trip in Canada. Bleek het daar een van de koudste aprilmaanden van de eeuw, met een temperatuur overdag van iets boven het vriespunt en een dik pak sneeuw. Daar had Jan dus absoluut niet op gerekend, met als gevolg een flinke griep waardoor hij na terugkomst een weekje in bed moest blijven terwijl buiten iedereen op het terras witbier en baco's zat te drinken.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Hoewel je in dit nummer de review van Spider-Man 3 tegenkomt, staat de spinnemans niet op de cover. Dat een mislukte zeerover de voorkeur kreeg, zal niet bij iedereen in goede aarde vallen maar de wegen van de PU redactie zijn soms ondoorgrondelijk, al zeggen we 't zelf.
Met z'n vorige twee games sierde Spidey echter wel de voorkant van ons blad, dus het is verder niets persoonlijks. Een van die twee Spider-Man covers betrof het nummer van April 2002 en dat was ons 100e nummer. Gelijk ben ik even gaan rekenen, want dan zou het 175e nummer er toch binnen niet al te lange tijd aan moeten komen.
Na een dagje optellen en aftrekken, ben ik tot de conclusie gekomen dat nummer 175, juli 2008 moet verschijnen. En laat dat precies 15 jaar zijn na de allereerste PU! Dubbel feest dus, en daarom wil ik jullie vragen om naar redactie@powerunlimited (o.v.v. PU 175) je suggesties te mailen over wat we zouden kunnen doen om dat 175e nummer extra tof te maken. Daar kunnen we niet vroeg genoeg mee beginnen, toch?
ED



JUNKIE JEROEN

Jeroen is een jongen waar geen greintje vet aan zit, maar ook wij schrokken toch wel even toen we deze foto zagen. We misten onze bonenstaak al een paar dagen maar het blijkt dus dat de man een tijdje helemaal van de wereld is geweest vanwege een verslaving aan... Puzzel Quest. Of ie er inmiddels weer een beetje overheen is, lees je op pagina 69.



MORTAL MAARTEN

Helaas lukte het niet meer om de Mortal Kombat Wii preview van Maarten in dit nummer te proppen maar voor het interview dat hij had met Ed Boon, de grote man achter de franchise, konden we gelukkig nog wel een plekkie inruimen.
Dat de foto's beter zijn dan het interview is een feit, maar dan moet je ook maar niet zulke goede foto's maken.



HALF NEDERLAND IS ORC, GOBLIN OF BARBAAR

Dat RPG's momenteel hot zijn, begrijpen we heel goed, maar dat half Nederland er zo diep inzit dat men zich in het weekend vrijwillig als Orc, Goblin, Sorcerer of Dark Elf verkleedt, daar waren we zeer verbaasd over...
Jan en J.J. waren afgelopen maand voor Gamekings op de Elf Fantasy Fair in Elfië, dat vlak buiten Breukelen blijkt te liggen.
De EFF is wat Gameplay voor gamers is. Je kan er alles vinden over je hobby: poppetjes, games (de online game van Lord of the Rings werd daar met veel succes ten doop gehouden), kleding, zwaarden, etc. Opvallend was dat een beetje fantasy-fan niet in zijn spijkerbroek naar dit soort events gaat. Die gaat geheel in stijl, zoals je op de foto's kunt zien. En men leeft zich helemaal in. Zo noemde J.J. een groene gast een Orc, terwijl hij dus een Goblin was. Gevolg: ruzie! En wat te denken van de toestanden op het smalle ophaalbruggetje bij het kasteel. Daar lagen constant Orcs, Goblins en Dark Elves in de clinch met Romeinen, ridders en jonkheren. "Ik ga niet opzij voor humans!!!" Een negatief woord over dit event zul je van ons echter niet horen. We hebben namelijk geen zin in een dodelijke spell op onze ass.



De Gamekings jongens weten inmiddels hoe ze in 't vervolg hun weekenden gaan besteden.

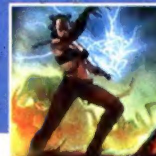

De toegangsprijs voor de EFF was 20 Euro maar sommigen gingen zwart naar binnen.


Respect! Die gast heeft wel effe een Rhesusaapje overwonnen!



COVERVIEW

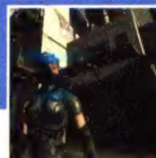
FIRST LOOK



PREVIEW

REVIEW





EXTRA

VAST

★ Brief ★ VAN DE MAAND

Wii TENNIS ALS VERSIERTRUC

Halloo PU!
Daar ik een frequent treinreiziger ben en daardoor vaak doelloos op willekeurig welk perron op een niet verschijnende trein sta te wachten, ben ik een incidenteel maar fervent lezer van jullie blad geworden. En wat een tijdverdrijf het is! Nu ben ik een stereotiep casual gamer van dertig-nog-iets, en heb geen zin om me te mengen in discussies over welk stuk hardware het beste is. Naar mijn mening kunnen kaviaar en een Big Mac prima naast elkaar bestaan. Het is maar net of je er zin in hebt en of je het kan betalen. Wel ben ik sinds een paar weken (en na lang wachten) de trotse bezitter van een Wii. En verdorie, ik heb toch iets toe te voegen aan het gewauwel.
Want sinds de Wii valt het me op dat ik wel heel veel vrienden heb. Vroeger kwamen er zo nu en dan een paar langs, en zopen ze gewoon mijn bier op. Maar nu staat er elke vrijdagnacht na kroegbezoek een meute voor de beamer-TV te tennissen! Heel erg leuk en gezellig. Maar dat is nog niet alles. Want afgelopen vrijdag zouden we weer eens bij mij na-Wii-en en kwam er via een vriend en daar weer een vriendin van een leuke meid mee. Mij onbekend, maar eentje waarvan je controller onbehouwen gaat trillen. Kek, kort blond haar, toch niet dom en met een stijlvolle maar toch sportieve outfit aan.
Toen mijn vrienden tegen achten één voor één afdropen om hun roes uit te slapen, bleef zij maar spelen, en ondanks het lage instapniveau niet met veel succes. Ik ben vervolgens, gedreven door Bacchus' adem en Cupido's pijlen, als een volleerd tennisleraar achter haar gaan staan. Ik heb me tegen haar achterlichaam aan gevleid, haar pols gepakt en haar de slagen voorgedaan. Tot haar genoegen ging het tennissen toen een stuk beter en ons enthousiasme en het mengen van ons zweet leidde tot laat in de middag tot een - zeg maar - aangenaam dubbelspel. En dat met een - ahem - iets minder intelligent pookje.
De wonderen zijn de wereld nog niet uit. Ik heb haar nummer en haar msn-adres. Dank zij een stel maffe Japanners die deze true love machine de wereld in hebben gekieperd. Ik kan niet wachten tot we met elkaar gaan boksen!
Hoogsmashend,
Jan Mango | Internet

"Hadden we in mijn jeugd maar een Wii gehad", mopperde Ed toen hij jouw brief las. Waarbij hij vergat dat er in zijn jeugd nog niet eens TV's bestonden.
Nou geluksvogel, zoek maar een lekkere Wii game van EA uit. Maar wees wel voorzichtig met die chick, want iemand die zo'n slechte hand-oog coördinatie heeft dat ze niet eens kan tennissen op de Wii, zouden we ons pookje niet toevertrouwen.

EX BOOTHBABE



Hallo gasten,
Ik was net de Power Unlimited aan het lezen en bedacht me opeens dat ik de beste oma heb op de wereld. Zij koopt namelijk al jarenlang iedere maand de PU voor mij. Ik had haar een keer voorgesteld, van nou dan neem ik toch een abonnement, maar toen zei ze dat ik het dan zelf maar moest betalen (en dat leek me nou geen goed idee). Dus iedere maand als de PU uit is, gaat mijn oma door weer en wind de PU voor mij halen.
Nu leek het mij wel leuk om mijn oma in de PU te zetten, dat zou dan echt helemaal te gek zijn! Anders stopt ze straks nog met het kopen van de PU voor me :-). Hier is een foto van haar. Oh ja en dan nog ff dit, jullie blad is echt helemaal geweldig en vooral zo doorgaan!
Menno van der Reek | Internet

Zegt jouw oma dat ze de PU elke maand kóópt? Nou, dat klopt niet, hoor. Jouw oma was in 1965 boothbabe op onze PU stand op de Gameplay en toen kreeg ze een abonnement voor het leven omdat ze drie dagen topless ondersteboven in een paal hing...



NINTENDO DOE EENS WAT!

Beste PU,
Leuk natuurlijk dat enorme succes van de DS Lite en ik heb er zelf ook een, al een half jaar, maar dan moeten er wel leuke games op verschijnen. Mario Kart en Mario & Luigi: Partners in Time waren fantastisch en ook New Super Mario Bros. was zeer vermakelijk - hoewel te makkelijk - maar sinds de zomer verschijnen er nog maar weinig goede games. Pokémon Mystery Dungeon Blue Rescue Team, Mario vs Donkey Kong 2, Pokémon Ranger, Final Fantasy III, Mario Slam Basketball, Starfox Command en Yoshi's Island DS vielen allemaal tegen.
Ik vind dat Nintendo na al het overweldigende succes niet lui achterover moet hangen maar dat ze écht goede games moeten gaan maken! De Wii is leuk maar je kan het succes van de DS toch niet zomaar negeren? Maak dus van Zelda Phantom Hourglass een topper en als er een Mario Football/Tennis/Smash Bros Melee uit zou komen wordt dat sowieso een gigantische hit.



Het is leuk dat er ook Empire Building en City Building games uitkomen (Sim City, Anno 1701, The Settlers) maar kom op Nintendo, doe zelf ook eens wat! De DS heeft geen games zoals Resident Evil en Quake (komt binnenkort) nodig als "geweldsbewijs" maar topgames zoals mijn twee favorieten Mario Kart DS en Age of Kings. Dat soort spul willen we nou en iedereen wil een Super Smash Bros op de DS. Dus please Nintendo, maak weer goede games...
Bas Leijser | Arnhem

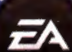
Beste Bas, als je een zeikbrief richt aan Nintendo, stuur je brief dan ook gewoon naar Nintendo. Wij krijgen al zeikbrieven genoeg over de PU.

PS3 BACKWARDS COMPATIBLE?

Yo! Post,
Ik lees de PU altijd met heel veel plezier. Nou ja, wie niet? Ik vond de artikelen van de PlayStation 3 wel erg interessant. Ik was altijd al van plan om een PS3 te gaan halen, maar nu wil ik 'm NOG liever hebben! Jullie zijn wel vergeten om een heel belangrijk punt te noemen. Tenzij ik gewoon blind ben en dat stukje heb gemist... issie wel backwards compatible? Dat heb ik me eigenlijk nooit echt afgevraagd, tot nu. Nergens heb ik dat in de PU kunnen vinden.
Nu kun je natuurlijk wel zeggen dat omdat het er niet in staat, het ook niet zo is, maar het is dus eigenlijk wel zo. Nou ja... zo ongeveer dan. Wat blijkt? Niet álle spellen zijn backwards compatible. Tenzij de Europese release natuurlijk beter is dan de andere en het probleem is opgelost. Maar het schijnt zo te zijn dat sommige spellen niet werken op de PS3.
Nu vind ik dat niet echt een probleem. Je koopt een PS3 immers voor PS3 games. De gamers die ook PS2 spellen hebben zullen ook wel een PS2 hebben. En anderen kunnen de PS2 gewoon kopen voor 99 euro. Maar het is toch wel lastig... dan zou ik dus de hele tijd alles om moeten pluggen als ik weer eens een PS2 (of PS natuurlijk) spel wil spelen dat het niet op de PS3 doet. Want tegenwoordig zijn er zoveel apparaten die allemaal aangesloten worden op de TV dat ik dus nergens meer plaats heb voor NOG meer kabeltjes en stekkertjes. Ik hoop dus van harte dat het probleem voor ons al is opgelost en dat alles het gewoon doet.
Ik zal de PU toch altijd met plezier blijven lezen. Deze keer wil ik dit slordige foutje wel laten schieten







De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIETJES NIET GOED

Beste Power Unlimited,
Allereerst wil ik even zeggen dat ik jullie blad geweldig vind, alleen werd ik deze keer zwaar teleurgesteld. Vandaag pakte ik de PU uit en ging ik erin lezen maar toen ik bij de middelste pagina aankwam, kwam ik erachter dat de pagina er half uitviel! Naar mijn mening komt dat doordat de nietjes niet lang genoeg zijn, dit komt weer doordat de PU extra dik is uitgevallen door de PS3 special (die ik hier dus ook de schuld van geef!).
Aangezien voor mij die middelste pagina veel belangrijker is als de hele PS3 special, eis ik mijn geld (€3,50) terug of ik verwacht een nieuw (gaaf) exemplaar.
Ik hoop spoedig op antwoord.
Met vriendelijke groet,
Luuk Tegels | Internet

We hebben als test een exemplaar van de betreffende PU opgerold en Maarten er de hele dag mee voor z'n kop geramd maar de middenpagina zit er nog gewoon in, hoor. Kijk, dit bedoelen we nu met van die zeikbrieven waar we er zoveel van krijgen.

ANTI-PLAYSTATION

Beste PU Mensjes!
Op de dag van PS3, krijg ik de PU door de brievenbus. ik heb helaas geen PS3, althans nog niet. Mijn buurjongen heeft 'm al, maar voordat hij 'm daadwerkelijk had ontvangen, las ik eerst even de PU. Resistance! Die is vet! Even lezen... Uhhh... 78...? Dat valt tegen. Even langs gaan bij mijn buurjongen, hij heeft namelijk Resistance gekocht bij zijn PS3.
Na drie uurtjes ofzo... WAUW!!! die game is ongelooflijk vet! Zover ik nu heb gezien ziet het er mooi uit, en het verhaal klinkt al veelbelovend. De guns zijn übervet, dus ik snap eigenlijk niet wat Jeroen nou zeurt met "niets meer dan een degelijke first-person shooter"!! En dan ook nog vergelijken met WOII games; het is geen WO en al helemaal geen deel 2! Blijkbaar heeft hij nooit gelet op het verhaal ofzo, zelfs ik (die maar een paar levels gespeeld heeft) snapte het verhaal al.
De guns zijn erg vet, en al helemaal geen afgedankte Ratchet en Clank guns. Daarnaast heb je toch ook gewoon de normale wapens? Ga daar dan mee spelen Jeroen! En dan ook nog maar één zinnetje over de online. Man, deze game moet het ook erg hebben van zijn multiplayer, die is echt gewoon tien keer beter dan alle andere online shooters!
Oké de game heeft niet zo'n lange speelduur maar in ieder geval langer dan Gears of War! En deze game is beter dan Gears of War!!! Serieus, iemand anders had deze game moeten testen, misschien Boris ofzo.
Sorry Jeroen voor deze dingen, maar het is nou eenmaal zo. Ik voel me nu erg in de steek gelaten door jullie anti PlayStation gedrag!
Groetjes,
Tobias (boze PU lezer) | Internet

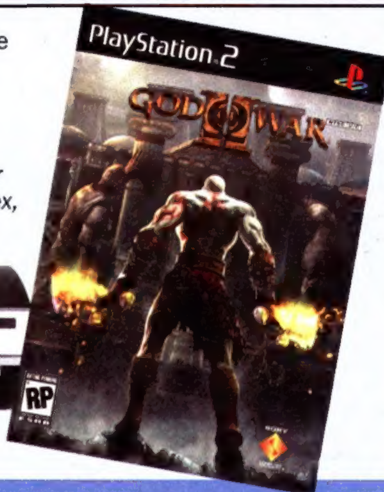
Maar wat vond je van de nietjes van dat nummer, zeikerd?



(niet dat ik een keuze heb), maar let hier de volgende keer wel op PU mensen!
Met vriendelijke groet,
Tim Bogie | Internet

Kijk, dit bedoelen we nu met van die zeikbrieven waar we er zoveel van krijgen. Maak liever een wip met je ex, dat is nog eens backwards compatible.





KORTE VRAAGJES

**Heej PU,
Ik wil eerst zeggen dat jullie een geweldig blad hebben.
Ik heb een paar vraagjes over een paar spellen voor de Wii.
1. Wanneer komt Mario Striker Charged uit?
2. Wanneer komt Super Mario Galaxy uit?
3. Wanneer komt Super Paper Mario uit?
Alvast bedankt en ga zo door met jullie geweldige blad.
David | Internet**

1. 25 Mei staat er bij ons op de kalender.
2. Volgens Nintendo dit jaar nog.
3. Dat wordt in ieder geval na juni 2007.

**Beste Achterlopende Gamejournalisten,
In jullie uitgave #160 staat er in "Uit Den Ouden Doosch" dat jullie nooit meer een Daily Gamer op de E3 zouden maken.
Waarom niet? Denken jullie nog steeds dat de E3 foetsie is? En dat noemt zich zelf gameredacteur!!!
Laterz en veel plezier op de E3 ;)
Wouter | Internet**

Beste Achterlopende Lezer,
Als je de PU goed zou lezen, had je begrepen dat wij heus wel weten dat de E3 nog bestaat. Er staat zelfs letterlijk in datzelfde nummer # 160 dat "we inmiddels toch wel leuke uitnodigingen binnen krijgen".
Het wordt alleen niet meer de E3 van spektakel, booth babes, party's en dergelijke maar een vrij zakelijk geheel met veel persconferenties in kleine zaaltjes. We zullen zeker zorgen dat jullie alle info te lezen krijgen maar we gaan er vanuit dat het als evenement niet meer zo geschikt is om er een Daily Gamer aan te wijden.

**Jullie hebben bij het stukje over Lenin nogal wat fouten gemaakt hierbij de correcte gegevens. De volledige (echte) naam is Vladimir Ilyich Ulyanov met de schuilnaam Lenin in plaats van Vlagyimir Lenin. Hij heeft niet zelf het communisme bedacht die eer is aan Karl Marx. Lenin heeft de marxistische leer gebruikt als basis en heeft er zijn eigen ideeën aan toegevoegd zoals zijn bekende werk imperialisme, de hoogste fase van kapitalisme.
Maar verder was het C&C 3 krantje absoluut een zeer vermakelijk extraatje!
Andries Langerak | Internet**

En wat was je vraag?

**Yoo gasten van de PU,
Wat hebben jullie een strak blad slijm, slijm. Maar ik schrijf niet om te slijmen maar voor een paar vragen.
1. Weten jullie al iets meer over de nieuwe Star Wars: The Force Unleashed?
2. Is de trailer van Halo 3 op de Xbox 360 nou gameplay of de movie van Halo?
Vooral doorgaan met jullie blad.
De ballen.
Siebe | Internet**

1. Het schijnt iets met Jedi's te maken te hebben.
2. Die trailer van Halo 3 is gameplay.

**Heey PU-ers,
Weer wat korte vraagjes.
1. Wanneer kan ik de eerste Battlefield op m'n PS3 verwachten?
2. Zit de uitbreiding van Shivering Isles van Oblivion ook bij de PS3 erbij?
3. Is er al een officiële datum voor de release van Oblivion voor de PS3?
4. Wanneer kan ik wat meer lezen over Assassins Creed in de PU!?
Anthony Bouman | Internet**

1. Ze moeten er eerst nog maar eens aan beginnen.
2. Nope.
3. Nee.
4. Check pagina 22-23

PIRATES OF THE AT WORLD'S END

In zijn vijf jaren als redacteur van Power Unlimited sprak Jurjen niet alleen met zijn hamster maar ook wel eens met lezers van dit blad. Zo is bij hem een aardig beeld ontstaan van de gemiddelde PU-lezer. Dus pas maar op: hij weet meer van je dan je denkt!



Er staat een behoorlijke stroming maar echt vlotten wil het allemaal niet.

Vroeger was je erg verlegen maar daar ben je nu wel zo'n beetje overheen gegroeid. Al neig je nog steeds wat naar het introverte en word je zenuwachtig van mannen in dure pakken.
Je bent minder met je imago en stoerdoenerij bezig dan leeftijdgenoten maar des te meer met muziek, films en, natuurlijk, videogames. Wat muziek betreft houd je van gepassioneerd gespeelde rock en anders wel van hiphop. Je favoriete filmseries zijn natuurlijk Star Wars en Lord of the Rings maar 300 vond je ook erg vet.



WELKE NIET ZO MOEDIGE MAN, HEEFT VAAK LAST VAN NATTE VOETEN? EEN ZEEHELD OP SOKKEN. HAHAHA!

Films waarin Johnny Depp een piraat speelt, kun je zeker waarderen, alleen had die gast van jou niet op de cover van dit blad gehoeven want games van dat soort films stellen meestal weinig voor.

BOOTJE

Misschien heb je de attractie Pirates of the Caribbean in Disneyland wel eens mogen ondergaan. Het is typisch zo'n ding waar onze leeftijdsgenoten hun schouders over ophalen, maar wat figuren als jij en ik erg vet vinden.
Je stapt uit de werkelijkheid in een bootje en je weet: nu ga ik iets bijzonders beleven. Iets buiten het alledaagse om. Je geniet van de kwaliteit van de illusie, wauw, wat hebben ze dat knap gemaakt zeg. Hetzelfde gevoel bekruipt mij in de bioscoop, als het Disney-logo uit beeld is verdwenen en ik over de zee vlieg, een nieuw avontuur van Jack Sparrow tegemoet. Die films gaan over piraten, boten die elkaar onder vuur nemen, glibberige monsters met tentakels en dat soort dingen. Het verhaal kan ik niet navertellen, en jij ook niet, maar daar gaat het niet om.

Pirates staat voor een ritje door de onwerkelijkheid. Je geniet van de rit tot ie weer voorbij is, en dat was het dan. Geen wereldschokkende toestanden of diepere gedachten. Maar noem dit absoluut geen plat vermaak, daarvoor is het mij te dierbaar.

"NOEM DIT ABSOLUUT GEEN PLAT VERMAAK, DAARVOOR IS HET MIJ TE DIERBAAR."

CARIBBEAN

JURJEN ENTERT TWEE PIRATENSCHEPEN

TWEE VOOR DE PRIJS VAN ÉÉN

Even voor alle duidelijkheid: er bestaan nu drie piratenfilms met Johnny Depp, en de game waar we het nu de hele tijd over hebben loodst je door de gebeurtenissen uit zowel deel twee (Dead Man's Chest) als deel drie (At World's End).
Van deel één (The Curse of the Black Pearl) is een GBA-versie verschenen, maar daar kunnen we het maar beter niet meer over hebben.

PLEBS

Wij surfen niet naar pornosites, zijn niet beïnvloedbaar door tv-reclame, houden niet van popmuziek, kijken niet naar soaps en halen onze neus op voor games als Pirates of the Caribbean.
Maandenlang op nummer één? Recordbrekende verkoopcijfers? Pfff, allemaal door het plebs gekocht, terwijl wij elitaire PU-lezers ons verdiepten in Shadow of the Colossus en Phoenix Wright.
Het is dan ook dat het moest, anders was ik er nooit aan begonnen: het spelen van twee totaal verschillende nieuwe versies van de game van de film van de attractie die Pirates of the Caribbean heet. Zoals verwacht wordt de kwaliteit van de attractie nergens gehaald, laat staan die van de films, maar ik heb me prima vermaakt en zelden geërgerd.

Wil ik jou aanraden ook zo'n game te halen? Ach weet je, het maakt me niet zoveel uit.
Als je zo'n game haalt, dan haal je die game. Je krijgt wat je had verwacht, en daar ben je dan tevreden mee.
En als je de game niet haalt, dan haal je hem niet.





FORMULEWERK

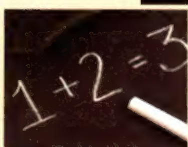
Stel, Jerry Bruckheimer belt je op; of je een game wilt maken van zijn nieuwste film. Nee, niet meteen ophangen! Zoiets klinkt namelijk veel ingewikkelder dan het is. Volg gewoon onderstaande tien richtlijnen om een prachtig actiespel in elkaar te flansen! De formule werkt trouwens net zo goed bij werk van andere regisseurs!

1. Verdeel het verhaal van de film in tien hoofdstukken en verdeel elk hoofdstuk in zo'n twintig gebiedjes.
2. Zorg dat de hoofdrolspeler in elk gebiedje een dozijn vijanden moet verslaan, en dat de toegang tot het volgende gebiedje pas na het verslaan van de laatste vijand wordt geopend.
3. Laat telkens één duidelijke hoofdroute door zo'n gebiedje lopen, met hier en daar een zijpaadje.
4. Plaats kisten langs de route, met hierin munitie, energiedrankjes of voorwerpen die de speler kan verzamelen om nauwelijks noemenswaardige extra's vrij te spelen.
5. Zorg dat de belangrijkste momenten uit de film zich min of meer automatisch voltrekken, maar laat daarbij de speler toch maar wat op de knoppen drukken, zodat hij het gevoel behoudt dat hij iets aan het spelen is.
6. Voeg een paar irritante scènes toe waarin de speler iets of iemand moet beschermen, en doe dit zo onduidelijk dat de speler pas na een paar keer falen doorkrijgt wat de bedoeling is.
7. Laat de speler af en toe ook eens een ander belangrijk personage uit de film besturen, maar verander daarbij niet te veel aan de besturing of mogelijkheden.
8. Zorg dat alle vijanden zich zo'n beetje hetzelfde gedragen.
9. Voeg twee of drie overbodige extra spelvarianten toe, daar gaat een wervende werking van uit en journalisten zien dit vaak als pluspunt.
10. Kijk aandachtig naar je banksaldo en zie hoe de dollars binnenstromen.



PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END





HALEN ALS

- Je niet elke dag biefstuk eet maar ook wel eens een frikandelletje lust.
- Je een interactieve trip door de omgeving uit de film wilt maken.
- Je geilt op die indrukwekkende Xbox 360 graphics.

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END

DE XBOX 360-VERSIE!

Ja, daar haal je zo'n Xbox 360 voor in huis. Spelbeelden die erg dicht bij filmbeelden komen. Kijk door je ooghAren en je ziet geen verschil. Maar houd je ogen toch maar liever open en geniet van de haarscherpe beelden en indrukwekkende effecten.

Zie eens hoe die regen opspat van door de maan verlichte rotsen in het eerste level, of let eens op de dikke flarden mist die door de steegjes van Tortuga drijven.
Dit is waar je zo'n nieuwe console voor in huis hebt gehaald. Wanneer je het idee 'dat je door de film loopt' zo overtuigend mogelijk wilt beleven, moet je toch echt deze versie hebben.



AANGEKOEKTE KOTS

Helaas is niet overal evenveel aandacht aan besteed. Terwijl de dreads van Jack sierlijk en los van elkaar over zijn schouders zwieren, lijkt het haar van Elizabeth bijvoorbeeld meer op een stug mengsel van zeewier en aangekoekte kots. Ook jammer dat de omgevingen nogal statisch zijn. Ze staan daar maar een beetje mooi te wezen, eventjes reageren op je aanwezigheid is er niet bij.
Als Jack bijvoorbeeld door planten loopt, bewegen ze niet, als hij zijn zwaard tegen een muur slaat, valt er geen stof en klinkt er zelfs geen geluidseffect.
Dit doet toch wel wat afbreuk aan het gevoel 'werkelijk daar te zijn'.

JACKANISME

Maar natuurlijk is het ook niet de bedoeling met je zwaard tegen muren te slaan. Piraten, inboorlingen, soldaten en gekke monsters over de kling jagen, daar draait het om in piratenland.
Je kunt twee tactieken gebruiken om de aanstormende vijanden te overwinnen. Hak je twee of drie keer op de verdediging van een 'gewone' vijand, dan draait deze zijn rug naar je toe, zodat je hem kunt afmaken. Je kunt ook wachten tot een rode cirkel rond zijn voeten verschijnt, duw dan snel de knuppel in zijn richting en op A om de soepelslungelige Jack Sparrow-tegenaanval in te zetten.
Je kunt de actie afwisselen met af en toe een pistoolschot, finishing move of allesvernietigend 'Jackanisme'.
Wat overigens niet voorkomt dat dit soort groepsgevechten al snel monotoon worden.

ONEERLIJK

Gelukkig mag je af en toe een heus duel uitvechten tegen een wat sterker personage. Om wisselend te blokken en aan te vallen moet je de linker knuppel op het juiste moment omhoog, vooruit of omlaag bewegen, wat behoorlijk wat vraagt van je reactievermogen en tactiek.
Ook wel leuk zijn de in de omgeving verwerkte puzzeltjes waarin je bijvoorbeeld een blokkade


Zo heeft ie toch een beetje een vuurwapen.

moet verwijderen met een schakelaar en dan razendsnel een aantal hindernissen moet overwinnen om de verdwenen blokkade te passeren voordat ie weer terug is.
Soms is de tijd hiervoor zo krap dat


Waarom al die kerels een handtasje dragen is mij een piraatsel.

het oneerlijk aanvoelt, maar goed; je voelt je in ieder geval even uitgedaagd, en dat is ook wat waard.

BLINDE REU

Andere uitdagingen zijn het onthouden van de overdreven complexe controller-indeling en het accepteren van het algemeen geldende gebrek aan logica. Je kent het wel; alle deuren zien er hetzelfde uit, maar alleen bij die ene deur waar jij doorheen moet verschijnt het icoontje dat aangeeft dat je hem kunt openen. Wat betekent dat je een groot deel van de tijd als een blinde reu deuren loopt te besnuffelen en muren neukt.

AFZEIKEN

Het is leuk om zo'n spel als dit een beetje af te zeiken maar neem mijn kritiek alsjeblieft niet al te serieus.


(Door: **Duncmasta**)
Vanwege zijn goede backhand werd deze beruchte piraat ook Johnny Mep genoemd.

Ik zeik eigenlijk alleen maar omdat ik ervoor betaald krijg, liever ging ik nog eens een leveltje spelen.
Dat mijn motivatie om door te spelen hoofdzakelijk bestaat uit de nieuwsgierigheid naar de ongetwijfeld fantastische vormgeving van het volgende level, daar schaam ik mij niet voor.
Daar haal je zo'n Xbox 360 voor in huis, toch?



CONCLUSIE

De meeste dingen in dit spel zien er fantastisch uit, en dat is een mooie drijfveer om de laatste twee piratenfilms nog eens in interactieve vorm te beleven.


JURJEN

SCORE 72

Door nodeloos dwaalwerk kostte het me meer dan vijftien uur om het einde te bereiken maar dat moet wel wat sneller kunnen.

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END
XBOX 360 / PSP / DS / Wii / PC / PS2 /PS3
EUROCOM / DISNEY / ELECTRONIC ARTS
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
12+



PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END

DE PS2-VERSIE!

Het was slimmer geweest om eerst deze versie te spelen, want na de haarscherpe kleurenpracht van de Xbox-360 slaat de versie voor de PS2 toch een beetje een modderfiguur.

Jack, vrienden en vijanden zijn klein, blokkerig en smoezelig, de gezichten nauwelijks herkenbaar, en de omgevingen nogal flets. Maar goed, gewoon beginnen met spelen. Al snel beginnen ook positieve punten in het oog te springen. De toegankelijke besturing bijvoorbeeld.



GAMEN VOOR DEBIELEN

Als je ooit wel eens een videogame hebt gespeeld, kun je meteen en moeiteloos met Jack aan de slag. Hakken met de X-knop, eventueel afwisselen met rondje en vierkantje om combo's te vormen, blokken met L1.



Grote helgele icoontjes geven precies aan waar je op het driehoekje moet drukken om iets te activeren, en als er ook maar eventjes twijfel kan bestaan over de te volgen richting, verschijnt een grote oranje pijl aan Jack zijn voeten om hem precies de juiste kant op te wijzen. Gedachteloos en met een flauwe glimlach doorloop ik de eerste gebiedjes. Hak, hak, hak, gamen voor debielen, zo houden we het wel vol vandaag.
De scènes duren te kort om te gaan vervelen.

ZWIERIGE AFWISSELING

Zoals het hoort in een hedendaags actiespel zijn er van die zogenaamde Quick Time Events toegevoegd. Automatisch verlopende scènes waarin je Jack jolige dingen met zijn vijanden ziet doen, zolang je maar met de juiste timing op de knoppen blijft drukken die in beeld worden aangegeven.
Best aardig, net als de mogelijkheid om mee te doen aan dobbelduels. De vlotte en zwierige afwisseling tussen uiteenlopende spelsituaties past goed bij de sfeer van de film. Het ene moment zit je piratenpoker te spelen, het volgende moment sta je bovenop een rollend schoepenrad te duelleren, of beweeg je je door een 'open' stadsomgeving om missies van bewoners wel of niet aan te nemen.

WAS DAT HET DAN?

De derde Pirates-film bindt alle losse touwtjes aan elkaar en is dan ook het einde van deze filmserie. Tenminste, dat was de bedoeling. Volgens de laatste geluiden gaat Johnny Depp graag verder met de reeks, en heeft Disney daar wel oren naar. Geef ze eens ongelijk, gezien het succes van de reeks.
Mocht er nog een film worden gemaakt, dan zullen de games natuurlijk ook snel volgen.





(Door: **Lacuna**)

HOOGTEPUNTEN

De game ziet er best goed uit. Ja, ik weet het, aan het begin van dit verhaal beweerde ik iets anders, maar toen had ik net de Xbox 360-versie gespeeld, dus dat telt niet.
Sommige omgevingen zijn met zorg en oog voor details in beeld gebracht en de lichteffecten maken indruk. Niet slecht, voor een PS2.
Hoogtepunten zijn de scènes waarin automatische animaties, minigame-achtige spelletjes, Quick Time Events en 'gewone' gevechten in elkaar overlopen en samensmelten tot best wel lange en interessante eindbaasgevechten. Daar had misschien meer in gezeten maar dat is er niet uitgekomen. Los van deze scènes biedt de PS2-versie precies dat wat je van een 'game van de film' zou verwachten.


(Door: **DutchYoda**)
Dit spel is een mast-have.

ANDERE VERSIES

Oké, er zijn dus twee hoofdversies van At World's End, één voor de Xbox 360 en één voor de PS2.
Die voor de PS2 (zie review) is één op één overgeheveld naar de Wii, alleen moet je nu met je afstandsbediening wapperen om de zwaardgevechten te voltooien. Van alle versies is de Wii-versie dus die ene die je absoluut niet moet hebben.
De PS2-versie is ook overgezet naar de PSP, maar die hebben we niet kunnen spelen.
De PS3-versie was eveneens niet beschikbaar, maar aangezien dit een port is van de Xbox 360-versie (zie andere review) zal het met die game wel goed komen.
Minder optimistisch zijn we over de DS-versie, de vroege versie die we speelden zag er nogal knullig uit.
Over versies voor GBA, mobiele telefoon, rekenmachine, magnetron en TomTom tasten we op dit moment nog volledig in het duister.


DS


Wii


PSP

CONCLUSIE

Als 'game van de film' doet dit spel niet zoveel fout. Vermakelijk zolang het duurt, al is dat niet erg lang.


JURJEN

SCORE **65**

Als je wel eens eerder een game hebt gespeeld, is het eindbeeld binnen acht uur bereikt. De extra's zijn de moeite van het vrijspelen niet waard.

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END
XBOX 360 / PSP / DS / Wii / PC / PS2 / PS3
EUROCOM / DISNEY / ELECTRONIC ARTS
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
12+

POWERSPY

- Soms is iets een grote verrassing als het wordt aangekondigd, de andere keer valt het in de categorie 'dat zat er wel aan te komen, ja'. Call of Duty 4 behoort tot die laatste categorie.
- Veel wilde Activision nog niet kwijt over het nieuwe deel van deze bekende shooter-reeks, maar de pientere Powerspy heeft na flink doorvragen toch iets los weten te krijgen.
- Het schijnt dat je in deel 4 niet meer tegen Duitsers vecht!
- Ja, laat die gasten van Rockstar maar een hype bouwen. Ze zijn de masters van de hype. Eén enkel blad, Game Informer, kreeg de kans om GTA IV 15 minuten in actie te zien. Te zien that is, en niet langer dan een kwartiertje. In ruil natuurlijk voor een artikel dikker dan de bijbel.
- Meest opvallende detail uit het verhaal vol superlatieven: je kunt vliegen met een helikopter.
- Coole feature natuurlijk maar dat kon toch al in alle GTA-spellem sinds Vice City?
- Overigens was Game Informer ook al het blad dat de vorige GTA als eerste mocht zien. En kent iemand dat blad? Hmmmm.
- Overigens is de Powerspy niet jaloers hoor. Helemaaaaal niet...
- En ook niet op Jeroen natuurlijk. Die kreeg net voor het naar de drukker gaan van dit blad, ook nog even de kans om kennis te maken met GTA IV... Ach, al die ophef over zo'n spelletje...
- Dit zat er natuurlijk ook aan te komen. Sony heeft de PlayStation Eye aangekondigd voor de PS3. Release deze zomer. Dankzij dit cameraatje kun je video- en audioclips op je harde schijf zetten. De opnames zijn in 320x240 bij een framerate van 120 frames-per-seconde en in 640x480 bij 60 fps.
- De Powerspy denkt altijd bij zichzelf wie er in hemelsnaam zo graag in 640x480 voor lul staat.
- Maar na een avondje Idols of Singing with the Stars beseft hij dat dit zo'n beetje 99,9% van de Nederlandse bevolking betreft.

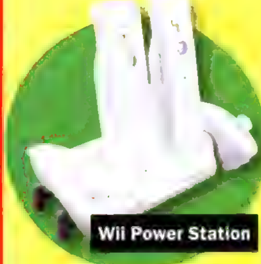
Wii STUFF

We ontvangen regelmatig hardware/accessoires op de redactie. Meestal is dat zulke shit dat we er liever geen woorden aan vuil maken, maar vorige maand kregen we tegelijkertijd iets leuks én iets handigs binnen.



Wii Sports Pack

Laten we beginnen met het pakketje dat we onder de noemer 'leuk' scharen: de Sports Pack. In dit pakket steekt namelijk een bouwsetje voor de Wii-remote.
Met dit pakket verander je jouw Wii-remote namelijk in een handomdraai (of twee, inclusief gevloek) in een racestuurtje, golfclub of tennisracket.



Wii Power Station

Waarom is dit leuk? Nou, je stond al voor lul als je Wii Sports speelde en met deze extraatjes versterk je dat effect alleen maar... alleen hoeven passerende mensen zich nu niet meer af te vragen waarom je zo idioot voor het scherm staat te zwaaien.
En dan het handige stukje accessoire. De Power Station is, inderdaad, een oplaadstation voor je Wii-remote. Er zitten twee oplaadbare batterijen in het pakket zodat je de hele Wii-remote op het station kunt zetten om hem op te laden. Geen geklooi meer met lege batterijen dus.
De pakketten zijn van Joytech en liggen voor 39,99 Euro (Power Station) en 24,99 Euro (Sportspack) in diverse winkels of kijk even op www.joytech.nl als je geen zin hebt om naar buiten te gaan.

MOORDENAAR VIRGINA TECH WAS (G)EEN GAMER

Het zat er natuurlijk in. Na de beestachtige moordpartij op de universiteit van Virginia Tech, kon je wachten op commentaar dat dader Cho Seng-Hui waarschijnlijk wel een gamer moest zijn. Want waar haalde hij anders de inspiratie vandaan om zoiets gruwelijks te doen?



Dr. Phil was de eerste die begon te kermen en de welbekende heer J. Thompson was er natuurlijk ook als de kippen bij om, zonder dat er nog maar iets over de achtergronden van de schutter bekend was, de oorzaak meteen bij computergames te leggen.
En eerlijk is eerlijk, de kans dat de 23-jarige geflipte student een gamer zou zijn, was levensgroot. Het overgrote deel van de 23-jarige mannen in de VS speelt immers computergames. Net zoals ze vrijwel allemaal op internet surfen, films kijken, boeken lezen en cola drinken. Maar hoor je daar iemand over?
Gaming is langzamerhand zo alom aanwezig in onze Westerse cultuur, dat het oordeel 'het is een gamer', net zo weinig waarde meer heeft als 'hij kijkt tv' of 'hij leest een boek'. Dat doen bijna alle jongeren en toch flippen er maar een paar per jaar.
Dergelijke mafkezen blijken achteraf al jarenlang niet te sporen, en op een verkeerd moment is een boek, film, cd of glas cola slechts de trigger die een gestoorde gast uiteindelijk tot zijn misdaad kan brengen.
Maar dus niet DE OORZAAK. Want ga ons niet vertellen dat een volkomen gezond mens, na het spelen van een game opeens een dikke dertig man neerknalt.
De politie nam al dat rumoer zo serieus dat men zijn kamer ook officieel op games heeft onderzocht en er zelfs een persbericht over maakte. En raad eens. Seng-Hui had geen enkele game in zijn hok, noch iets op zijn PC staan. En dat is pas weird, een 23-jarige gast die geen games speelt. Zou het soms zo zijn dat omdát Seng-Hui geen

WORLD OF WARCRAFT GEKTE DEEL 187613877

Als je denkt dat je alles gehad hebt, moet je dit eens bekijken: World of WarCraft-verjaardagtaarten van de alliantie en van de hordes.
Wij vragen ons af of freaks die zo'n taart krijgen überhaupt wel het lef hebben om 't mes erin te zetten. Of bewaren ze het tot schimmelens aan toe...



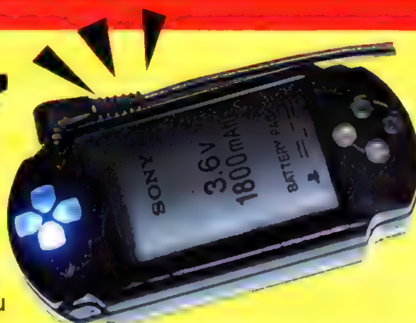


SCHIJTEN OP MARIO

Te koop op eBay: een wc-bril met Mario erop. Een ietwat Village People-achtige Mario, dat wel, maar het ís onze favoriete loodgieter. Gemaakt door een Amerikaan. Laatste bod: 128 dollar.
Het schijnt dat J.J., die vaak last heeft van een moeilijke stoelgang, een serieus bod overweegt.



PSP LITE?



Nee, dit is geen PSP Lite maar een door een handig bedrijfje in elkaar geknutselde batterij voor je PSP, in de vorm van een PSP. Inclusief knoppen, stick en D-pad. Interesse? Surf naar http://plaza.rakuten.co.jp/pspcell/019061. Hou wel je woordenboekje Japans bij de hand of sleep iemand mee uit een sushibar want de site is lastig leesbaar. Of klik op goed geluk. Ook spannend.

PRIJSVRAAG

MAAK EEN MODDERFIGUUR VAN JEZELF!

In samenwerking met Sony geven we acht MotorStorm sweaters weg. Je weet wel, van die moddervette game voor de PS3, waarin je snoeihard door de blubber racet op motoren, jeeps, vrachtwagens en wat al niet meer.

Wat moet je doen?

Simpel, maak een heerlijk modderige foto van jezelf en stuur deze op naar: Power Unlimited
t.a.v. MotorStorm
Postbus 1913
2003 BA Haarlem

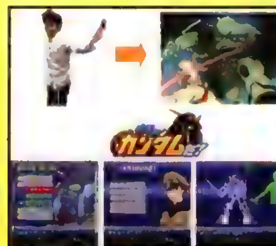


Of mail naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
onder vermelding van MotorStorm.

JAPAN KRIJGT WII-MOBIEL

Dat de Wii hot is, vooral in Japan (hier is de console nog steeds net zo moeilijk te vinden als een hofiele profvoetballer) wisten we al, maar dat 't gezwiep en gezwaai nu ook overslaat naar de mobieltjes, is nieuws voor ons.

De Japanners kunnen namelijk binnenkort een mobiele telefoon kopen met een bewegingssensor erin, waardoor het kleinood reageert op de bewegingen van jouw hand.



De eerste game die gebruik gaat maken van deze techniek is Gundam. Nu vragen we ons één ding af: 'Hoe kun je op het beeldscherm zien wat je doet, als je met dat mobieltje staat te zwiepen?'

IN GESPREK MET... ED BOON

De game Mortal Kombat: Armageddon komt naar de Wii en hopelijk hebben we genoeg ruimte om de preview al in dit nummer te bespreken (anders wordt 't volgende maand). Het interviewtje dat Maarten met bedenker van de serie Ed Boon had, wilden we jullie sowieso niet onthouden.

[GEESTELIJK VADER MORTAL KOMBAT]

PU: Wat betekent de Wii voor je?
EB: Het mooiste ervan vind ik dat het een groter publiek bereikt. Zelfs mensen die normaal gesproken niet zo snel zouden gamen.
PU: Wat vind je van het huidige gamesaanbod?
EB: Het laat tot nu toe goed zien wat de Wii kan, maar daar is het meeste mee gezegd.
PU: Mortal Kombat richt zich op de Wii meer dan ooit op casual gamers. Zie je je zus deze game al spelen?
EB: Nee, dat niet. Maar mijn beide zussen zitten wel als characters in de game. Sonya en Tanya heten ze.
PU: Haha, tof. Jij speelt trouwens altijd met Scorpion en in de film en in de games heb jij z'n stem ingesproken. Ben jij dan Scorpion?
EB: Nee, eigenlijk niet. Maar ik heb de grappling hook bedacht en sindsdien is dat mijn ding. Dat ik de stem heb ingesproken, stamt uit het begin toen we geen geld hadden voor voice acteurs. Dus moest ik het maar doen.
PU: Is dit dan de game waar alle ontevreden Wii bezitters op zitten te wachten?
EB: Nou, het is wel een van de eerste fightinggames die goed gebruik maakt van de mogelijkheden van de Wii. Dus in dat opzicht zouden veel mensen hier blij van kunnen worden.
PU: Wat kunnen we in de toekomst van Mortal Kombat verwachten?
EB: Het gaat een stuk realistischer, serieuzer en viezer worden. We bouwen de game helemaal opnieuw op.
PU: Klinkt als een hoop werk. Hoe lang gaat dat duren?
EB: Hij zal niet voor het einde van 2008 uitkomen...
PU: Heb je nog wel tijd om andere games te spelen?
EB: Ik speel veel Guitar Hero 2, een fantastische game die non-gamers aan het gamen zet. Daarnaast vind ik God of War 2 en Tekken te gek.
PU: Tekken? Is dat de game waar je de voorkeur aan geeft als je moet kiezen tussen Tekken, Dead or Alive en Virtua Fighter?
EB: Ja.
PU: Huh! Waarom?
EB: Omdat Virtua Fighter te precies en te hardcore is en Dead or Alive vind ik gewoon minder leuk dan Tekken.





POWERSPY

- Er waren afgelopen maand zoveel trips bij de PU, dat Ed er serieus over heeft gedacht zijn bureau op Schiphol te zetten. Vlak voor de douane. Had ie tenminste nog kans de redacteuren een keer te pakken te krijgen.
- Terwijl Nederland in de bizar felle aprilzon lag te bakken, stond onze Jan tot zijn enkels in de sneeuw van Montreal. Met als gevolg een fikse griep.
- Logisch, want de combinatie t-shirt en flanellen broek gaat slecht samen met een buitentemparatuur van -3.
- Kane & Lynch, de veelbelovende shooter van de makers van Hitman, komt niet alleen naar de Xbox 360 maar ook naar de PS3.
- En dat vindt de Powerspy erg fijn, want dit wordt weer zo'n game die iedereen op zijn minst moet checken.
- De ontwikkelaar van Crytek heeft de schrijvende en filmende pers gemeld dat 'als je voor het eerst oog in oog staat met de aliens uit zijn game, je dan gegarandeerd je broek vol schijt'.
- De Powerspy neemt de uitdaging graag aan en heeft zijn PC plus scherm alvast op de plee geïnstalleerd.
- Is anders toch een beetje zonde van zijn 69 euro kostende Diesel boxer.
- Sony Europa-baas Harrison heeft aangegeven dat als de PS3 opgesteld kan worden voor 'Homebrew', dat ze dat zeker willen doen. Met andere woorden, kleine developers kunnen dan ook spelletjes voor de nieuwe console van de PS3 maken.
- Alsof er al niet genoeg middelmaat op de consoles verschijnt.
- We zijn er inmiddels wel aan gewend dat we regelmatig herkend worden op straat, maar dat we op de Fantasy Fair ook aangeklampt werden door Goblins en Orcs, dat verbaasde ons.
- We doen in de games immers niet bepaald aardig tegen ze.

POWERSPY

- Harde taal van Roger Ehrenberg, een bekende financieel adviseur in de VS. Hij noemt, en de Powerspy citeert, "het gamesgedeelte van Microsoft een ramp".
- "Wanneer komt het moment dat je ondanks het feit dat je de grootste portemonnee van allemaal hebt, zegt 'genoeg is genoeg'."
- Volgens Ehrenberg heeft Microsoft inmiddels al 5.4 miljard dollar verdampt in haar pogingen de Xbox (360) bij iedereen in huis te krijgen.
- Volgens Ehrenberg faalt Microsoft vooral omdat men zich te veel focust op de hardcore gamer en dat is volgens hem de groep die steeds kleiner wordt, of laten we het positiever brengen, minder sterk groeit.
- Nintendo is het voorbeeld hoe het moet, vervolgt de adviseur, zij unlocken een geheel nieuwe doelgroep en kunnen daardoor groeien. Plus het feit dat hun hardware veel goedkoper is om te maken.
- Waar de Powerspy, cynisch als hij is, gaarne aan toevoegt dat die Wii's dan wel te koop moeten zijn. Anders verdien je nog steeds niks.
- De Powerspy gelooft het verhaal van Ehrenberg overigens niet helemaal. Het rammelt namelijk net zo veel als de tekst van de gemiddelde PU-redacteur.
- Zo is nog niet helemaal duidelijk of de Wii ook populair blijft. De tweede generatie games moet nog komen. En wat gebeurt er als de hardcore gamer afhaakt bij de Wii?
- Ook geeft Ehrenberg aan dat EA min of meer bepaalt of een console populair is. Als zij er veel games op uitbrengen, dan zit je goed.
- En laat EA nu momenteel de meeste games voor de Xbox 360 uitbrengen…
- Als je binnenkort next-gen wilt rollen: 'Beautiful Katamari' komt naar de PS3 en Xbox 360. Misschien dat de Powerspy de Six-Axis dan eindelijk een keer echt kan gaan gebruiken.

XBOX 360 EN DE KRASSEN -

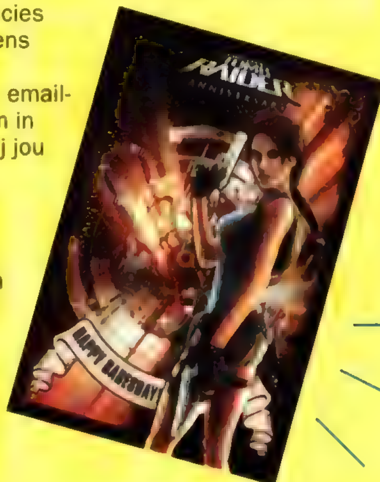
Het klinkt als de titel van een nieuwe Suske en Wiske, maar het betreft een serieuze kwestie die waarschijnlijk weinigen van jullie ontgaan is.

Een onderzoek van Radar wees namelijk onlangs uit dat sommige 360's krassen maken op games. Wat wij er van vinden doet er in dit geval niet zo toe, we vonden het onderzoek in ieder geval niet in alle opzichten even sterk. Maar goed, het is aan Microsoft om dit probleem op te lossen.
Hieronder hun officiële antwoord op

LARA'S VERJAARDAGSKAART

Ongetwijfeld ben je inmiddels de verjaardagskaart van Lara tegengekomen die bij dit nummer zat bijgesloten. Op de achterkant van die kaart staat de vraag wanneer Lara nu precies jarig is (het antwoord vind je overigens ergens in deze PU).
Weet je het antwoord? Vul dat en je emailadres dan in op de kaart en lever 'm in bij een Bart Smit of E-Plaza filiaal bij jou in de buurt.
Je maakt dan kans op een van de volgende prijzen:

1. Eén van de 50 Collectors Edition exemplaren van Lara's Anniversary
2. Eén van de 40 Lara Figurines
3. Eén Tomb Raider Legend Statue
4. Een dagje gamen op de PU redactie



PSP VERSIE 2.0

Elders in Opnieuws kun je lezen over de prijsverlaging voor de PSP, maar wij denken alweer stiekem aan de PSP Light, PSP 2.0 of PSP Advance of hoe dat ding (de verbeterde PSP) ook mag gaan heten. Sony, als jullie dit lezen, hier onze wishlist voor het apparaatje-in-de-maak...

- Kleiner formaat (duh).
- Schouderknoppen die schuin aflopen, zoals op de PS3 controllers.
- Twee analoge pookjes, moet technisch haalbaar zijn (eindelijk lekker shooters spelen op handhelds).
- Beter backlight en snel wat (gamen buiten met de PSP is met een beetje zon gewoon onmogelijk).
- Langere batterijduur.
- Direct bij introductie, keuze tussen witte of zwarte coating (wellicht vergezeld van een slimmere reclamecampagne).

FELICITATIES VOOR LARA... & ANDERE BABES

Lara Croft is tien jaar geworden en dat is een behoorlijke leeftijd in de gamewereld. Natuurlijk is Lara ouder dan tien (we schatten ergens in de dertig maar dat vraag je nooit aan een vrouw) maar de gameserie bestaat een decennium. Reden voor een feestje en dat feestje heet Anniversary (zie pag 48).
Tegelijkertijd benadrukt het maar weer eens wat voor mannenbusiness de game-industrie is, getuige de marginale hoeveelheid vrouwelijke spelpersonages die in hun eentje een game kunnen dragen. Lara is wat dat betreft de onbetwiste koningin.
Toch zijn er door de jaren heen wel een paar topwijven geweest die games kleur gaven. Zo populair en belangrijk als Miss Croft zijn ze nooit geworden maar deze babes waren in ieder geval meer dan achtergrondvulling. Voor de leut hebben we ze hier voor je verzameld en er meteen een prijsvraagje (zonder prijs) van gemaakt.
Welke speltitel hoort bij de afgebeelde dame? Echte pro-gamers kennen natuurlijk ook de namen van de heldinnen uit de betreffende games.
De antwoorden vind je achter in de PU op de Smorgasbord pagina's.



KWESTIE

de uitzending van Kassa.
"Aangezien we niet betrokken zijn geweest bij het experiment van Kassa en weinig inzicht hebben in de methoden die zijn toegepast, is het niet mogelijk in detail te reageren op de bevindingen. Als gevolg van regelmatig gebruik is het mogelijk dat er krassen op discs kunnen ontstaan. Echter, wij hebben geen indicatie dat de bevindingen uit de test van Kassa zich op grote schaal voordoen. Uiteraard is het belangrijk voor ons dat onze klanten de best mogelijke game-ervaring hebben en deze testresultaten nemen we dus zeer serieus. Xbox bezitters die menen dat hun discs op dezelfde manier zijn bekrast als aangegeven door Kassa, kunnen het beste contact met ons opnemen. We zullen dan de console onderzoeken en indien nodig repareren naar volledig werkende staat. Bovendien zullen wij de Xbox bezitters informeren hoe zij vervangende discs kunnen verkrijgen mochten zij die nodig hebben."

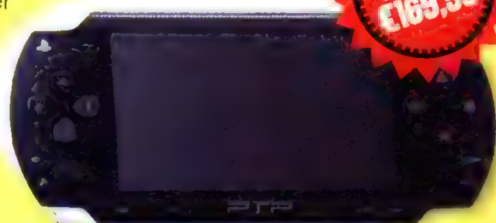
Telefonische ondersteuning:
0800 023 3894 of +31 202036606 als je mobiel belt.
Teksttelefoon: 0800-023 3895
De service is bereikbaar op:
maandag - vrijdag: 09:00-22:00
zaterdag: 09:00-20:00
zondag: 09:00-17:00

PSP IN PRIJS VERLAAGD

Het hing al een tijdje in de lucht (en in de VS was ie al in prijs gezakt) maar nu is het dan officieel: de PSP gaat in prijs omlaag. Voortaan kun je de gelikte handheld van Sony voor 169,99 euro aanschaffen. We vroegen onze PSP-specialisten Jeroen en Maarten om een reactie.

MAARTEN: Nou, het werd wel tijd voor die prijsverlaging want de PSP is er ondertussen alweer een dikke twee jaar. Kijk, de DS blijft natuurlijk goedkoper maar ik snap er echt nog steeds de ballen niet van dat mensen dat dubbelschermse ding prefereren boven die vette PSP. En kom dan niet aan met argumenten dat de handheld van Sony geen goede games heeft, want die zijn er echt wel. Tel daarbij op dat ik menig Lost aflevering in de trein check op hetzelfde apparaat!
De PSP is voor mij nog steeds dé handheld. En 170 euro is toch best te doen voor zo'n slicke gadget?

JEROEN: Het is mooi dat de PSP eindelijk eens in prijs daalt. Hoewel ik betwijfel of de vraag naar de PSP nu zal stijgen. Misschien is het een mooi prijsje om twijfelaars, die 200 Euri iets te veel van het goede vinden, over de streep te trekken. Maar met een prijsdaling alleen kom je er niet. Ook moeten er games zijn waar je een PSP voor in huis wilt halen, en daar heb ik er tot op heden nog angstig weinig van kunnen ontdekken. Maar aan de andere kant, de platinum games worden ook bijzonder aantrekkelijk geprijsd, dus wie weet.



COMMENTAAR JOURNALISTEN VERSUS GAMERS



De laatste maanden bemerk ik steeds vaker dat spellen worden beoordeeld vanuit een journalistiek perspectief. Nu denk ik dat journalisten bij het bespreken van games op andere dingen letten dan spelers. Even kort door de bocht: Wii Sports wordt door de meeste journalisten als een middelmatig spel beoordeeld, omdat je geen toernooien kunt spelen en het spel minder mogelijkheden biedt dan andere sportspellen. ExciteTruck krijgt puntenaftrek omdat er relatief weinig levels zijn en de game niet online kan. God of War 2 scoort lager dan deel één omdat het spel niet vernieuwend genoeg is.
Tot zover de journalisten. Nu wij, de spelers.

UITSTEKENDE GAMEPLAY

Als jij genoemde titels hebt gespeeld, kun je vast en zeker wel begrip opbrengen voor de kritiek. Want jij bent een ruimdenkende speler. Dat doet geen afbreuk aan het feit dat je ook een kritische speler bent. En eentje die waanzinnig veel plezier aan de drie genoemde games heeft beleefd.
Het zijn alle drie games die geen minuut vervelen en waarin het geen ramp is als je savegame per ongeluk wordt gewist. Na even diep zuchten begin je vrolijk opnieuw, want de games zijn gewoon zo leuk dat het niet erg is alles nog een keer te doen.
Bijkomend voordeel is natuurlijk dat je er ondertussen echt bekwaam in bent geworden. Want hoe toegankelijk deze titels ook zijn, je zult merken dat je er spelenderwijs steeds beter in wordt, waardoor zelfs gelijkvormige handelingen als nieuw en anders worden beleefd.
Wat mij betreft het kenmerk van uitstekende gameplay.

OPTELSOMMETJE

Ik verdenk journalisten ervan dat ze van hun beoordelingen sommetjes maken. Ze pakken de checklist, en noteren puntenaftrek voor de dingen die er NIET in zitten. Dit is een beschouwende en afstandelijke manier van kijken die haaks staat op de manier waarop de speler zijn spel beleeft, namelijk van binnenuit.
Gameplay is niet zomaar een onderdeel van een rationele optelsom; het is de magische kern van elke videogame, dát waar alles mee staat of valt. Spelers weten dat. Journalisten kunnen het zich misschien nog herinneren, maar raken verward door wat van ze wordt gevraagd: een cijfer verbinden aan iets wat niet in cijfers is uit te drukken. In hun paradoxale zucht het ongrijpbare begrijpelijk te maken, schakelen ze over naar een beschouwende en afstandelijke manier van kijken.
Dit is menselijk en dus begrijpelijk. Maar ergens klopt het niet. Want de journalist zou begrip moeten hebben voor de speler, niet andersom.



JURJEN

POWERSPY

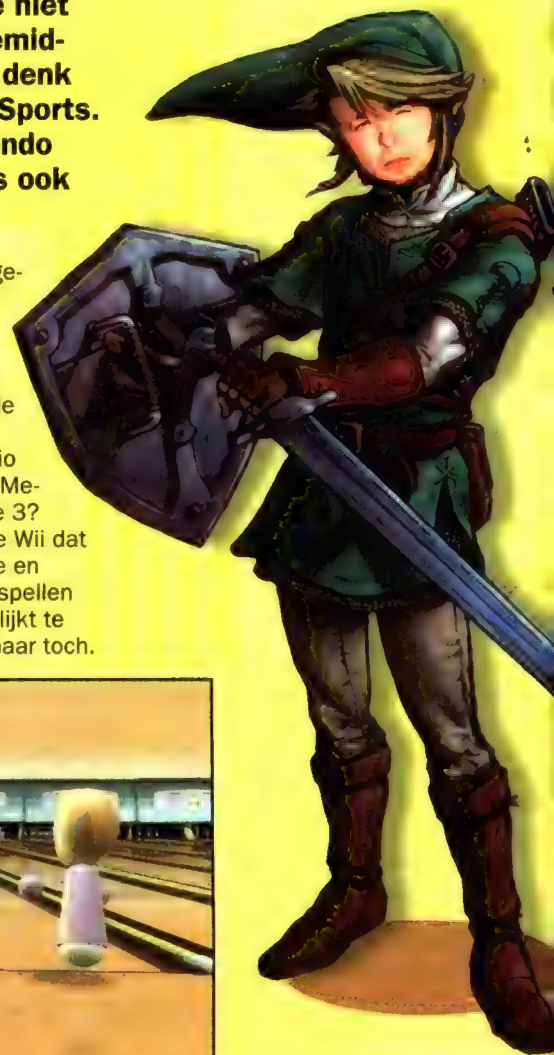
- Microsoft en Sony doen momenteel het oeroude spelletje 'wie heeft de grootste'. Wat in dit geval slaat op de harde schijf. Na de vergroting in de Xbox 360 Elite, zegt Sony nu ook te denken aan een 'enlargement'.
- De Powerspy vraagt zich sterk af wat ze willen compenseren...
- De Award voor het domste persbericht van de maand gaat deze keer naar de British Board of Film Classification dat meldde dat 'negatieve pers over gewelddadige games heeft geleid tot hogere verkoopcijfers van gewelddadige games, wat heeft geleid tot de komst van nog meer gewelddadige games'.
- Goh!
- Niets vreemds aan de voetbalcompetitie van dit jaar hoor. J.J. heeft in zowel FIFA 07 als PES 6 zes keer de eredivisie nagespeeld en PSV werd steeds kampioen...
- Volgens analisten kan het tekort aan Wii's in de winkels wel eens tot 2009 gaan duren.
- Men gaf daarbij helaas niet aan of dat kwam omdat Nintendo te weinig productiecapaciteit heeft, of dat de vraag naar de Wii groter is dan hetgeen Nintendo kan produceren.
- Het zal niet lang meer duren tot de eerste ads in de krant of op eBay zullen staan: 'Wii heeft een Wii voor mii'.
- Dat Snoop Doggy Dogg een fervent gamer is, kon je al lezen in de vorige PU.
- Snoop vroeg via zijn manager aan Gamekings, hoe hij zijn Amerikaanse 360 aan de tv kon hangen.
- Maar hij gaat nu nog een stap verder. In zijn contract staat namelijk dat er een Xbox 360 of PS3 in de kleedkamer en het hotel moet staan. Anders komt ie niet.
- Dan ben je wel een bikkel. Kun je alle chicks van de wereld krijgen, wil je perse gamen.
- Is Snoop nu een nerd...

POWERSPY

- Half mei werd er een wereldwijd World Cyber Games Gears of War toernooi gehouden via Xbox Live. Bij de inschrijvingen via het web ging er echter technisch het een en ander fout.
- Blijkbaar zaten er wat Locust op het netwerk.
- Of de Powerspy naar de E3 gaat, is nog niet besloten bij het schrijven van deze PU. In totaal zullen er maar 32 publishers aanwezig zijn op het event. En dat is net ietsjepietsje minder dan vorig jaar toen de 1000 nog werd gehaald.
- Eén voordeel, de blarenzalf kan dit keer thuisblijven.
- Een paar leuke cijfertjes. Volgens het Amerikaanse markt-reseach bedrijf NPD werd er in 2006 voor 4,8 miljard dollar aan consolegames verkocht. De handhelds waren goed voor 1,7 miljard dollar en de PC-games voor 970 miljoen.
- De Powerspy vraagt zich af hoeveel van die PC-doekoes in de zakken van World of WarCraft-maker Blizzard is gegleden...
- Aanvankelijk zou er op de Forza 2 trip in Marseille vrij gereden mogen worden in een Ferrari. Vandaar dat voor PU en Gamekings J.J. & Melle werden gestuurd. Twee gasten zonder rijbewijs...
- Dat was waarschijnlijk de enige kans in hun leven om in een rode duivel te mogen rijden. Hun salaris is sowieso maar net goed genoeg voor een tweedehands Renault Twingo.
- Uiteindelijk bleef hen die blamage bespaard, want er werd gekart. Wat in het geval van J.J. & Melle dan weer verdacht veel weg had van Donkey Kong en Bowser in een te klein wagentje.
- De studio van Human Head fikte onlangs bijna tot de grond toe af. De makers van Prey gaven echter aan dat er slechts wat apparatuur beschadigd was en dat de data van hun nieuwe game compleet intact was gebleven.
- En daar is de Powerspy blij mee want zonder dit soort rampspoed liep de productie van Prey destijds al vijf jaar vertraging op.

HÉ NINTENDO! JOEHOE?! WIJ BESTAAN OOK NOG!

Toegegeven, soms levert Nintendo's focus op de niet spelende mens ook wel eens iets op waar de gemiddelde PU-lezer zich goed mee kan vermaken. Ik denk dan aan Brain Training, Animal Crossing en Wii Sports. Maar het huidige succes van de Wii en de Nintendo DS bij de zelden spelende mens maakt mij soms ook wel eens een beetje bang voor de toekomst.



Eerlijk gezegd ben ik niet echt bang maar lijkt het mij leuk om jou als lezer een beetje bang te maken. Zet je schrap!
In hoeverre heeft Nintendo nog grote, riskante en kostbare projecten nodig om het huidige succes te prolongeren en verder uit te bouwen? Zijn wij, als select groepje forumbezoekers en PU-lezers, eigenlijk überhaupt nog wel een deel van de doelgroep dat aandacht verdient?
Het zou riskant zijn, voor een bedrijf als Nintendo, om de zeer merkvaste groep aanhangers los te laten, en in plaats daarvan te focussen op de oneindig veel grotere groep mensen die niet of nauwelijks spelletjes speelt.
Toch hebben ze de eerste stappen in die richting al gezet.
En met een succes om bang van te worden. In Japan verkopen relatief eenvoudig te ontwikkelen spelletjes als Wii Sports en Wii Play beter dan een monsterproject als Zelda: Twilight Princess. Dat zal niet alleen mij, maar waarschijnlijk ook de mannen bij Nintendo wel zijn opgevallen. Welke lering wordt uit zoiets getrokken? En waar blijven trouwens de beloofde 'lanceertitels' Mario Galaxy en Metroid Prime 3? Niet dat de Wii dat soort grote en complexe spellen nog nodig lijkt te hebben, maar toch.


Wii Sports verkoopt in Japan beter dan Zelda: Twilight Princess.

JURJEN

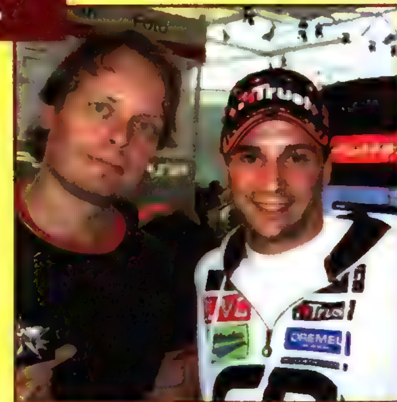
J.J. ONTMOET CHRISTIJAN ALBERS

Op de SM-beurs voor autoliefhebbers in de RAI (tienduizenden mensen die urenlang geilen en kwijlen op auto's die ze toch nooit kunnen betalen) ontmoette J.J. Neerlands hoop in de Formule 1: Christijan Albers. De coureur gaf een demo op de PS3-stand met Formula One Championship Edition 2006 en maakte daarbij even tijd vrij voor een kort gesprek met de race-expert van de PU.

PU: Hoe is het om met jezelf te spelen?
CA: (Kijkt JJ vreemd aan). Eeeh, ja best grappig.
PU: Het is in ieder geval je kans om eindelijk eens vooraan te rijden en niet alleen de achterkant van een F1-bolide te zien.
CA: (Lacht nu als een boer met kiespijn). Ja. Maar Formule 1 is gewoon veel techniek. En we werken er met Spyker hard aan om stap voor stap naar voren te komen.
PU: Kies je nu niet stiekem een Ferrari om in te gaan rijden?
CA: Nee, dat hoeft niet. Ik win het ook wel in de Midland Jordan (het is de 2006-versie).

"VOOR ELKE WEDSTRIJD OEFEN IK EEN PAAR UURTJES OP DE PS2."

PU: Is die shit nu een beetje realistisch of lullen wij maar wat als gamejournalisten?
CA: Ik kom die ontwikkelaars vaak tegen als ik testrij. Dan zijn ze tracks helemaal in kaart aan het brengen. En het lijkt allemaal echt. Elke bocht klopt, de rempunten kloppen, de bobbeltjes zitten erin, etc. Het enige dat je gewoon mist is gevoel. Racen is vooral een gevoelskwestie. Je voelt in de auto hoe hard je kan gaan. Op de spelcomputer moet ik het helemaal op zicht doen.
PU: Dus je hebt er niks aan?
CA: Nee, dat is niet waar. Voor elke race rij ik op de PS2 een paar uur lang op hetzelfde circuit. Dan krijg je echt een goed beeld van de baan. Dat helpt serieus. En ik ben niet de enige.
PU: Zei je nou PS2?
CA. Ja,want ik heb de PS3 pas net gekregen van een medewerker van Sony op de stand.
PU: Kun je die gast even voor mij aanwijzen...

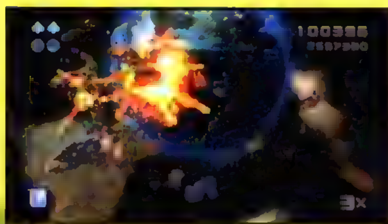


NIEUWE PSN GAMES

SCORE 

SUPER STARDUST

Stel je een planeet voor, omgeven door een beschermende laag waar jij in je ruimteschip overheen zoeft. Je dient alle meteorieten kapot te knallen waarna je de powerups die ze in zich herbergen op kunt pikken. Je wisselt tussen drie verschillende vuurtypen om alle buitenaardse wezens en stenen tot ehm sterrenstof te knallen.
Heerlijk chaotisch en het ziet er ook nog eens super uit.

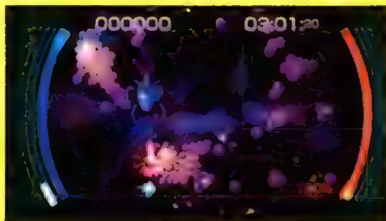


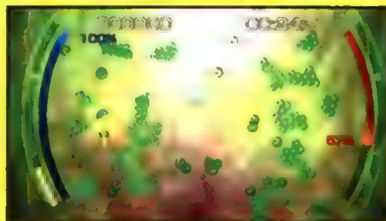


SCORE 

NUCLEUS

We vinden Nucleus een beetje raar. Het lijkt erg op Blast Factor, maar dan in een lichaam(!) Het speelt ongeveer hetzelfde maar dan een stuk trager en het blijft een vreemde bezigheid: virussen kapot knallen om eiwitten te verzamelen zodat er een eiwitbom gemaakt kan worden.
Nee, dit is zo bizar dat het niet leuk meer is.





SCORE 

CALLING ALL CARS

Het is eindelijk zo ver: de PlayStation Network game van David Jaffe (geestelijk vader van God of War) is klaar. En we kunnen zeggen: hij is bijzonder vermakelijk.
In Calling All Cars neem jij plaats achter het stuur van een van de vele kleine wagentjes. Zaak is ontsnapte boeven op te pikken en af te leveren bij het politiebureau, een arrestatiebusje of een helikopter.
Probleem is dat drie andere autotjes hetzelfde willen. Wat volgt is een chaotisch schiet, knal, beuk en scheur festijn dat zowel off- als online gespeeld kan worden met maximaal vier gasten.



COMMENTAAR

JE HEBT CHEATEN EN CHEATEN...



'Cheaten'; het is een probleem waar we allemaal wel eens mee te maken hebben gehad en, als we eerlijk zijn, iets dat we allemaal wel eens hebben gedaan. Je wilt winnen, je wilt een level verder, en dus ben je bereid dingen te doen die eigenlijk niet mogen.
In principe heb ik nooit iets tegen cheaten gehad. Beroepsmatig heb ik het soms zelfs nodig als je snel een game moet doorspelen (we hebben immers geen weken de tijd). Dan ren je even een level door, om het daarna wat rustiger nog een keer 'eerlijk' door te spelen. Je hebt dan in ieder geval een veilige savegame staan. Je houdt als het ware alleen jezelf voor de gek.

PISLINK

Sinds ik veel online sportgames speel, word ik echter geconfronteerd met een in mijn ogen veel kwalijkere vorm van cheaten. Een soort cheaten waar je vooral je tegenstander mee naait. En van die gasten word ik pislink.
Het betreft het afkappen van een wedstrijd als je aan de verliezende hand bent. Oftewel, je staat 0-1 achter, een minuut voor tijd scoort de opponent 0-2, de kans dat je nu nog wint is nihil en dus, held als je bent, keil je de verbinding eruit. Oké, jij bent wat punten kwijt van je ranking maar als je het op tijd doet, krijgt je opponent geen punten voor zijn goede spel. Hahaha!!!
Bij meerdere sportgames kom ik dit tegen. En het is echt het nepste van het nepste. Dat je niet tegen je verlies kunt, goed, daar heb ik ook chronisch last van maar ram dan je designerbankstel kapot of schreeuw tegen de goudvis. Toon echter respect voor de betere speler.

OPGEBLAZEN EGO

Ik kom dit loser gedrag ook nooit bij topspelers tegen. Bij eSports is fairplay zeer belangrijk. Doe je flauw dan lig je eruit in de community. Nee, het zijn vaak de middelmatigen onder ons die deze bullshit hanteren. Van die suffe types die niks presteren omdat ze te lui zijn om enige oefentijd in hun sport te stoppen. Van die types die zo'n opgeblazen ego hebben dat ze niet bereid zijn te verliezen en daarvan te leren. Sommige laten zich zelfs zo kennen dat ze al binnen twee minuten, bij een 2-0 achterstand, de verbinding verbreken. Nee, je zou eens toegeven dat je de mindere bent.
Maar ja, ik zal wel weer een roepende in de woestijn zijn. In een maatschappij waarin jongeren het stoer vinden om oude vrouwtjes in elkaar te trimmen, is het er uit keilen van de verbinding natuurlijk heel normaal. Want echt fair proberen van de beteren te winnen en serieus oefenen, nee, dat is voor losers...



J.J.

POWERSPY

- Het blijft toch iedere keer weer vreemd om te horen: PSOne materiaal kun je binnenkort ook naar je PS3 downloaden en spelen.
- Het is alsof je een fietsbel op je Porsche zet...
- www.gamerankings.com is sinds een paar weken in onderhoud. Een site waar alle reviewcijfers en reviews van games verzameld worden.
- En geen journalist zal het erkennen, maar op menige redactie is de paniek uitgebroken.
- Er gaan nu al hardnekkige geruchten dat er een prijsverlaging van de PS3 aan zit te komen. Deels omdat de Blu Ray speler inmiddels goedkoper geproduceerd kan worden, deels omdat er gewoon best nog wel wat PS3's in de winkels liggen.
- En nu wil niemand de situatie van de Wii (waar de schappen compleet leeg zijn omdat er geen voorraad is), maar volle schappen vlak na een launch, is ook niet je-van-het.
- Eigenlijk wil de Powerspy een prijsverlaging van de Wii. Als straf voor het feit dat ie er geen kan kopen.
- Groot nieuws uit de VS. Er zijn daar meer vrouwen online dan mannen.
- De Powerspy is zeer geëmancipeerd en vindt dat een fantastische ontwikkeling. Zolang er nog steeds meer mannen van vrouwen winnen met gamen tenminste.
- Anders moet ie toch eens met de Taliban en de religie-politie van Iran gaan praten.
- De Powerspy wil dit keer in good spirit afsluiten, want afgaande op de verhalen van de rondreizende PU-redacteuren zitten er een aantal hele vette games aan te komen. Check deze PU voor het bewijs.
- De Powerspy vindt dat niet meer dan gerechtigheid, want de laatste tijd heeft ie wel heel veel meuk in zijn consoles moeten stoppen. Zo erg zelfs, dat ie het niet erg vond als er een kras op zou komen...

MMORPG

POPULAIRDER DAN OOIT

De tijd dat de MMORPG een obscuur genre was voor freaks op een zolderkamertje ligt al lang achter ons. De komende twaalf maanden staan er tussen de twintig en dertig(!) MMORPG's op stapel die allemaal hetzelfde gaan proberen: spelers weglokken bij World of WarCraft, de onbetwiste topper binnen het genre. PU's drie grootste MMO nerds... eeh deskundigen spreken hun verwachtingen uit aangaande de belangrijkste games die binnenkort de strijd met WoW aangaan.

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING




STEVEN

Met de ervaring die Mythic met Dark Age of Camelot heeft opgedaan, twijfel ik er niet aan dat Warhammer een vette MMO gaat worden. Persoonlijk ben ik ook een groot voorstander van PvP gameplay, en aangezien dat de basis is van deze MMO kijk ik hier erg naar uit.




MAARTEN

In World of Warcraft speel ik vaak PvP, soms in een willekeurige groep en soms met guildies om op strak georganiseerde wijze de alliance op te rollen. Er gaat immers niets boven menselijke tegenstanders. Omdat Warhammer Online veel PvP gaat bevatten, verwacht ik veel van deze game.




JAN

De Warhammer franchise staat al jaren stevig op eigen benen en dit kon wel eens de ultieme Warhammer game worden, the one to rule them all. Gezien het thema verwacht ik dat veel WoW spelers deze titel (ook?) gaan spelen.



OOK NOG

En dan hebben het nog niet eens gehad over de verschillende Marvel MMORPG's, Stargate Worlds, Guild Wars 2, de derde standalone add-on voor Guild Wars 1, de tweede add-on voor World of WarCraft, Lineage III en weten we veel hoeveel MMORPG's er nog meer in de maak zijn. Aargh!!!!



GODS & HEROES: ROME RISING




STEVEN

Tja, dat hele mythologische Griekenland is nog steeds een populair ding maar ik betwijfel of er genoeg spelers op een dergelijke MMO zitten te wachten om deze wereld te vullen. De game ziet er niet slecht uit maar is naar mijn mening te doorsnee om veel aandacht te genereren.




MAARTEN

Age of Empires vond ik kut worden toen ze bij deel twee mythologie gingen toepassen. Bij mythologie en Romeinen haak ik af.




JAN

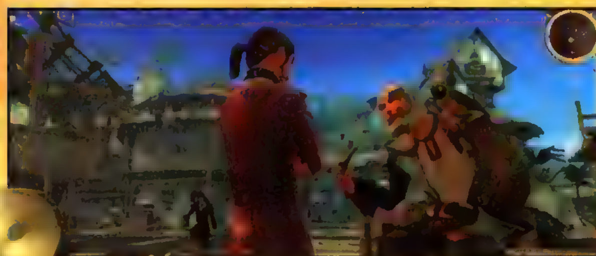
Steven en Maarten zijn dus een stelletje baklappen want ik kijk juist wel uit naar deze game die bovendien ook nog eens erg origineel is. De rauwheid van Gladiator overgoten met fantasiewezens uit de Griekse mythologie. Wat wil je nog meer?




JAN

Top 3 Jan
1. Tabula Rasa
2. Chronicles of Spellborn
3. Warhammer Online: Age of Reckoning

PIRATES OF THE BURNING SEA






STEVEN

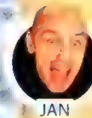
Piraten versus Ninja's is een eeuwigdurende strijd, en ik kies vanzelfsprekend voor optie twee. Best leuk hoor, dat rondvaren en op schatten jagen maar ik besteed mijn tijd online liever aan andere bezigheden.




MAARTEN

Origineel zijn in een MMORPG is moeilijker dan al fietsend in een zakje poepen. Mede daarom ben ik benieuwd hoe dat in deze game uitgewerkt gaat worden. In Pirates kun je namelijk je eigen schip bouwen en er dan mee op uit trekken. Dat is toch vet?




JAN

Dit wordt de ultieme piratengame! Het beste van Sid Meier's Pirates en het avontuur van Disney's Pirates films verenigd met een uitgekiend zwaardvecht/combat systeem. Maak me gek!



Top 3 Maarten

MAARTEN

1. Warhammer Online: Age of Reckoning
2. Chronicles of Spellborn
3. Pirates of the Burning Sea

CHRONICLES OF SPELLBORN





STEVEN

Ik ken meerdere jongens uit het team van Spellborn en het zijn allemaal MMO gamers in hart en nieren. De opzet van de game is ook erg goed, en als de uitvoering van dezelfde kwaliteit blijkt, hebben we toch een klein MMO succes afkomstig van Nederlandse bodem.





MAARTEN

Chauvinistisch als ik ben heb ik er het volste vertrouwen in, en wat ik tot nu toe gezien heb, zag er waanzinnig uit. Ook in deze game neemt het PvP aspect een belangrijke plaats in en daarnaast ben je in staat om je personage qua uiterlijk helemaal te fine-tunen. Je kunt zelfs tattoos plaatsen!





JAN

De game lijkt langzaam maar zeker steeds meer kleine groepen volgelingen te krijgen en het gegeven dat je harnas niet mee uplevelt + de invloed van shooter elementen (strafen en richting) maakt dat deze Hollandse game een eigen plekje onder de MMO zon verdient.



TABULA RASA





STEVEN

Tabula Rasa zal waarschijnlijk niet het grote publiek trekken maar het is tenminste wel een MMO met een originele setting. Ik kijk al lange tijd uit naar een sterke MMO met een sci-fi setting, en Tabula Rasa zou die game wel eens kunnen zijn.





MAARTEN

De hoeveelheid actie die ons beloofd wordt spreekt me erg aan, maar die science-fiction shit op zijn beurt weer niet. Ik vind het een beetje te weird en kan er maar weinig hoogte van krijgen. Eigenlijk verwacht ik niet dat deze titel boven de concurrentie zal uitstijgen.





JAN

Eindelijk eens een science-fiction MMORPG die de diepgang van Eve Online met de toegankelijkheid van Star Wars Galaxies gaat combineren. Dit wordt een hele grote!



AGE OF CONAN





STEVEN

Ik heb de game gespeeld maar ik vond het niet echt lekker draaien. De licentie is sterk en grafisch ziet het er allemaal erg goed uit, maar de gameplay draait om actie en die voelde veel te traag aan. Misschien dat nieuwere versies beter aanvoelen...





MAARTEN

Het thema vind ik tof en volgens mij denken heel veel mensen er zo over. Er zijn immers genoeg Conan fans op de wereld. Maar gaan ze deze game ook allemaal kopen en spelen? Ik wel in ieder geval. Ik vrees alleen dat het matten, matten en nog eens matten al vrij snel eenzijdig gaat worden.





JAN

Ik weet het echt nog niet met deze game. De brute, rauwe God of War achtige combat spreekt me erg aan en ook Conan's universum biedt veel mogelijkheden. Maar de ontwikkeling van deze game verloopt verdacht stroef.



STAR TREK ONLINE





STEVEN

De licentie alleen al zal ervoor zorgen dat veel trekkies op virtuele away missies gaan, samen met andere fans. Maar of deze groep groot genoeg is om een echte topper van de game te maken, betwijfel ik.





MAARTEN

Ik weet dat er zat mensen zijn die deze game ontzettend zullen gaan waarderen, en daarom zal ie het wel redelijk gaan doen. Zelf behoor ik niet tot de doelgroep.





JAN

In Amerika zijn er nog zeker honderdduizenden, zo niet miljoenen Trekkies die niet willen inzien dat de franchise al een paar jaar hartstikke dood is. Bovendien is er de laatste vijf, zes jaar geen fatsoenlijke Star Trek game meer gemaakt. De naam is in de gamesbiz te besmuikt geraakt.



Top 3 Steven



STEVEN

1. Warhammer Online: Age of Reckoning
2. Pirates of the Burning Sea
3. Chronicles of Spellborn


SOE
SONY ONLINE
ENTERTAINMENT


DE PU SITE IS VERNIEUWD!


MURIELLE

Eindelijk is het zover! De site van Power Unlimited heeft een sprinkelnieuw jasje. Dat werd ook wel effe tijd zeg. De pagina's zijn ontworpen naar het voorbeeld van de The Daily Gamer, jeweettoch, onze eigen roddelkrant. En zoals het een roddelkrant betaamt, bedienen onze journo's zich uiteraard van de allervuigste riooljournalistiek. Geen developer wordt gespaard, geen game wordt onbesproken gelaten.
Verwacht dus veel gamenieuws, roddels uit de industrie, opruiende weblogs van de PU redacteuren en natuurlijk regelmatig nieuwe uitzendingen van het even briljante als bizarre Baklap TV.
Maar dat is nog niet alles. We hebben elke week ook specials over allerlei spannende gameontwikkelingen, onthullende Toppen 5 en natuurlijk houden we je op de hoogte van alles wat er hier speelt op de redactie.

Gaat heen en bekijk die nieuwe site. En vlug wat! Hop, hop! Waar wacht je nog op?

PRIMEUR!

VRAAG NIET HOE HET KAN, PROFITEER ERVAN!

EINDELIJK!

COMPLETE MAKE-OVER!



PROBEER GRATIS! NIET GOED? GEEN GELD TERUG!

KAN UITSTEKEND GEBRUIKT WORDEN NAAST DE NORMALE MEDICATIE!

KRAKEND VERS!


LAUE SHIIIIIIIIIT

SCHOKKEND! BIZAR! WAANZINNIG! SENSATIONEEL!


OVER LAUE SHIT GESPROKEN...

CHECK SNEL WANT OP = OP!

JAN STELT ZIJN NATTE DROOM AAN JULLIE VOOR

ASSASSIN'

Als er dit jaar één game is waar Jan zijn pink wel voor wil afstaan, dan is het Assassin's Creed. Toevallig staat de hoofdrolspeler uit die veelbelovende game eveneens een vinger af voor de goede zaak. Alhoewel... goede zaak? Er lijkt weinig verheffends aan het ombrengen van mensen. Toch, als je je wat meer in Altair's motieven verdiept, zie je dat hij wel degelijk een nobel doel nastreeft.

In het jaar 1191 tijdens de Derde Kruistochten, gevoerd onder het bevel van Koning Richard Leeuwenhart, is de havenstad Acre net weer in handen gevallen van de Kruisridders. Hun uiteindelijk doel is Jeruzalem te heroveren op Saladin, de leider van de Saracenen. Aangezien de legers van Saladin en King Richard elkaar voortdurend bestoken, heerst er onrust en chaos in de steden. De nieuwe corrupte machthebbers profiteren daarvan en verrijken zich ten koste van het volk. De Assassin's hebben zich tot doel gesteld deze doortrapte machtswellustelingen, zowel aan de kant van de Saracenen als aan de kant van de Christenen, om te brengen om zo de orde te herstellen. Uiteindelijk willen de Assassin's de Kruistochten frustreren en de Heilige Oorlog stoppen.



DEGRADATIE

De speler kruipt in de huid van Altair, een zeer arrogante Master Assassin. Hij is de zaak waarvoor hij strijdt uit het oog verloren en plaatst zichzelf boven de orde.
Wanneer hij echter een grote fout maakt tijdens een belangrijke opdracht - een van de openingsmissies in de game - neemt Al Mualim, de leider van de Assassins, hem al zijn bezittingen en bevoegdheden af en degradeert hem tot Uninitiated, de laagste rang van Assassins. Altair krijgt echter de kans zich te rehabiliteren. Hij moet negen belangrijke heerschappen ombrengen, de rode draad die door de game loopt. Hoe je dat doet? Dat is helemaal aan jou, aangezien je zelf de route naar je slachtoffer bepaalt, alsook de manier waarop je hem ombrengt.

MEE MET DE MENIGTE

Ubisoft is tot nu toe terughoudend



"ALLES IN DEZE TITEL PRIKKELT MIJN FANTASIE OP ONGEKENDE WIJZE."

S CREED

geweest met het verstrekken van informatie over Assassin's Creed maar eindelijk is nu meer duidelijk over de gameplay, die je zou kunnen



bestempelen als stealth maar dan compleet anders dan je tot nu gewend was.
De game gebruikt elementen uit Hitman, Prince of Persia, Thief en Oblivion waarbij next-gen graphics en next-gen gamedesign hand in hand gaan.
Neem de menigte in de steden. Altair zal door de enorme steden zijn weg moeten vinden, onopvallend, op zoek naar aanwijzingen over de verblijfplaats van zijn slachtoffers, op zoek naar voorwerpen en wapens, of speurend naar een route voor een op handen zijnde kill.
De menigte in de steden heeft zijn eigen routine maar reageert op jouw gedrag. Je kan in de weg lopende burgers wegduwen of ze echt omver beuken als je je snel uit de voeten moet maken, maar je kan ook opgaan in de menigte zodat bewakers je niet meer spotten.

AFGEHAKTE RINGVINGER

Als inwijding in de orde van de Assassins moeten deelnemers een vinger afstaan. Handig, want zo kan Altair mooi zijn verborgen polsdolk hanteren. Wanneer hij een slachtoffer van dichtbij ombrengt, laat hij de dolk zakken en neemt deze de plaats in waar ooit zijn ringvinger zat.
Andere wapens van Altair zijn kleine werpdolken, een zwaard en een minikruisboog.

GOED OF SLECHT

Als je burgers helpt (bijvoorbeeld door bullebakken die rondborstige marktvrouwen lastig vallen, klop te geven of door boeren te voorzien van een buidel geldstukken), zullen zij ook jou helpen (door bijvoorbeeld bewakers de verkeerde kant op te wijzen of je te verbergen). Ben je echter ruw en grof dan zullen ze je met plezier verraden.



Tijdens achtervolgingen werkt het tweeledige karakter precies zo. Mensen kunnen je voor de voeten lopen, dan vormen ze een extra hindernis, maar ze kunnen ook de achtervolgende ridders vertragen als menselijke barrière.
Bovendien hangt het ook nog af van waar je je in de stad bevindt. Er zijn arme wijken, middenklasse straten en rijke buurten. Daarnaast zijn er marktplaatsen, bazaars en natuurlijk het stadsplein waar terechtstellingen plaatsvinden. Al deze plekken hebben verschillende elementen waar je je voordeel uit kunt halen.

OVER DAKEN

Heb je graag goed overzicht over je omgeving dan kun je in Assassin's Creed een hoger niveau opzoeken.

FREE RUNNING

De manier waarop Altair zich over daken en muren beweegt, is geïnspireerd op de sport Parkour, een variant van Free Running. Het gebruiken van je omgeving, no matter what, en zo snel en efficiënt mogelijk van A naar B komen, zijn de beginselen van deze urban rensport die steeds meer navolging krijgt. Meer info vind je op www.parkour.nl



Letterlijk, want de steden bieden een speeltuin aan mogelijkheden. Overal kun je op en af springen en hoef je je niet langer te beperken tot voorgeprogrammeerde richels en afdakjes. Niets zo frustrerend als een game waarin je het ene moment wel op een afdakje kunt klauteren en honderd meter verderop niet... omdat de ontwikkelaar dat niet nodig vindt.
In deze game is alles wat ook maar een paar centimeter uitsteekt, beklimbaar en zo stippel je je routes uit via daken, balkons, torens, balken, muren, kraampjes, tonnen, boerenwagens en kisten.
Hetzelfde geldt voor de gevechten. Zwaardvechten op de daken van de stad is dan ook ronduit spectaculair. De gameplay strekt zich overigens verder uit dan Acre, Jeruzalem en Damascus. Ook het tussenliggende land en de dorpjes, alsook het geheime fort van de Assassin's Orde, zijn hotspots waar van alles te doen is.
Tussen deze plaatsen kun je, te paard, vrij reizen; vergelijkbaar met GTA of Oblivion. Dit alles om de speler helemaal op te slokken in de wereld van de 12e eeuw.

COMPLOT

Al moordend zal Altair langzaam maar zeker weer de Meester Moordenaar worden die hij ooit was.
De game zal gedurende zijn queeste ook verschillende nieuwe gameplay elementen introduceren. Zo zul je in de vroege missies minder wapens ter beschikking hebben en worden missies later complexer. Ook zul je er achter komen dat de negen doelwitten die je om moet brengen niet zomaar gekozen zijn en meer met elkaar gemeen hebben dan hun schandelijke zelfverrijking.
Anders gezegd, hebben we hier te maken met een groot en duister complot? De vraag stellen is hem eigenlijk al beantwoorden.

VERWACHTING

Assassin's Creed torent fier bovenaan mijn verlanglijstje voor dit jaar. Beeld, gameplay, verhaal en thema... alles in deze nieuwe Ubisoft titel prikkelt mijn fantasie op ongekende wijze.
Ik weet dan ook honderd procent zeker dat de makers met deze nieuwe franchise goud in handen hebben.

+ De beelden.
+ De sfeer.
+ De vrijheid.
+ De mysteries.


JAN

ASSASSIN'S CREED
PC / PS3 / XBOX 360
UBISOFT
OKTOBER 2007

GRAND THEFT AUTO

JEROEN ZIET DE TOEKOMST VAN GTA

Nog één keer stuurde Jeroen, CJ met z'n motor over het asfalt van San Andreas. Nog één keer wierp hij een blik op een van de populairste spellen uit de gamegeschiedenis, waarna hij de PS2 met een diepe zucht uitzette, z'n tas pakte en richting Schiphol vertrok. Het was tijd. Tijd om in Londen de toekomst van Grand Theft Auto te gaan bekijken.

Ongetwijfeld heb je de GTA IV trailer gezien en weet je via internet dat je opdrachten aanneemt over de telefoon en dat je gebruik kunt maken van pinautomaten en je kleding aan kunt passen...
Het zijn echter brokjes informatie die vrijwel niets zeggen over het spel zelf. Alleen als je de game echt in actie hebt gezien, zul je pas begrijpen wat GTA IV is, wat het gaat worden en wat het kan zijn...

VERHAAL

Tijdens de demo die ik kreeg, is niets bekend gemaakt over het verhaal rond hoofdpersoon Niko Bellic. We weten dat Niko een Oost-Europeaan is maar wat er zich precies af zal spelen in en rondom Liberty City, Rockstar's versie van New York, is nog in nevelen gehuld.
Wel is duidelijk dat het verhaal deze keer niet zal draaien om een schoffie dat zich opwerkt tot miljonair, en het geheel wat meer emotioneel geladen zal zijn. Hoe en wat men daar precies mee bedoelt, is niet geheel duidelijk.
Het enige dat we weten is dat Niko (onder valse voorwendselen van zijn neef Roman, die gelogen heeft over hoe goed hij het in Liberty City heeft) naar de stad trekt om de American Dream te realiseren.
Hij wil zijn gewelddadige verleden achter zich laten en in de grote stad een nieuw bestaan opbouwen. Maar al snel blijkt die droom niet zomaar te verwezenlijken, zeker niet wanneer het verleden van Niko weer om de hoek komt kijken.

GROOTS

De demo die ik te zien kreeg, startte in neef Roman's zogenaamde goudmijn: zijn verwaarloosde taxibedrijfje...
De zon schijnt gemeen door een smerig raam en voorziet de kleine bedompte ruimte van een klein beetje daglicht. Niko ziet er armoedig uit met zijn ongeschoren kop en zijn trainingspak met daaronder een dikke trui. Het vale leren jasje kleedt het geheel in stijl af.
Aan alles zie je dat Niko een moeizaam bestaan achter de rug heeft en de omgeving waarin hij zich nu bevindt, onderstreept dit alleen maar. De straten van Brooker (Brooklyn) ogen grauw, het wegdek bevat slijtageplekken en gaten. Aan alles valt af te leiden dat dit ooit zo welvarende stadsdeel is afgegleden in armoede.
Dit alles geeft je meer dan ooit het gevoel dat je in een echte stad aanwezig bent. Dat wordt nog eens versterkt door de camera die tijdens de wandeling van Niko tussen de vervallen gebouwen, zo dicht achter hem is gepositioneerd dat de grootte van het gebied ineens duidelijk wordt en de omgeving je tegelijkertijd een uiterst beklemmend gevoel geeft.
Om aan dat opgesloten gevoel te ontkomen, kun je gelukkig bij verschillende panden naar binnen gaan. Opvallend hieraan is dat dit zonder enige vorm van laadtijden plaatsvindt. De wereld van GTA IV ervaar je zo meer dan ooit als een geheel. De mogelijkheid om gebouwen binnen te gaan geeft Liberty City een extra laag en vergroot de speelruimte.



We vermoeden een level met een metroseksueel, maar dat wilde men bij Rockstar niet bevestigen.

REALISME

Om het idee van grootte van de stad nog beter aan mij te illustreren, wordt Niko een telefoonpaal op gestuurd. Bovenaan gekomen draait de camera even rond; je kunt zover kijken als het oog reikt. In de verte zie ik een verhoogd metrospoor waar net een ondergrondse rijdt.
Als Niko afdaalt, wordt het oog voor detail en realisme duidelijk. Niko's lichaam schommelt bij iedere stap die hij neemt. Ook zijn vingers spreiden zich uit als hij de stalen handvaten van het trappetje loslaat. Eenmaal op de grond wordt er een rondje met Niko gerend. Ook hier helt het lichaam naar links als Niko die richting uit wil rennen.
Dit is waar GTA IV naartoe lijkt te gaan: realisme. Maar het is ook meteen de grootste valkuil. Dat werd duidelijk op het moment dat Niko in de telefoonpaal hing. Je zag namelijk dat zijn handen in het luchtledige grepen, terwijl hij toch echt aan het klimmen was. Het is een must dat dit soort 'schoonheidsfoutjes' ontbreken in de definitieve versie want op zulke momenten valt een verder realistisch ogend spel compleet door de mand.

WAGENS

Er wordt vanzelfsprekend niet alleen gelopen in GTA IV. Je kunt natuurlijk ook in wagens rijden, vermoedelijk in helikopters door de stad vliegen en misschien zelfs met bootjes varen. Zeker is dat echter niet; ik heb alleen gezien dat Niko een raampje van een auto met zijn elleboog insloeg om deze vervolgens te stelen.
De wagen reageert natuurgetrouw op ieder hobbeltje of gat in de weg, waarbij zelfs de autobanden onafhankelijk van elkaar reageren. De weerspiegeling in de lak van de wagen is erg fraai en grappig detail is dat wanneer er even wordt stilgestaan, je muziek uit de autoradio's van passerende wagens hoort.



In een realistische game zweet de taxichauffeur nu peentjes dat ie gecontroleerd wordt op z'n vergunning en z'n vuistdikke strafblad.

CODE ACHTER SLOT EN GRENDEL

Dat men bij Rockstar uiterst voorzichtig is met GTA IV, blijkt wel uit het feit dat iedere keer als er een demo van de game aan de pers getoond wordt, het demo-hok op slot gaat. Nadat men de demo heeft gezien, wordt het hok opnieuw afgesloten en verkast de Xbox 360 met de code naar een kluis.
Nee de info over GTA IV ligt niet voor het oprapen.



IV

"CONTOUREN VAN WOLKENKRABBERS DEDEN MIJ DAGDROMEN. WAT STAAT ME DAAR AAN DE ANDERE KANT VAN HET WATER TE WACHTEN?"



Ook tijdens het rijden is de camera laag achter de bolide geplaatst. Dat je ook hierdoor beter het gevoel krijgt daadwerkelijk door een stad te rijden, ervoer ik toen de medewerker van Rockstar de wagen onder een brug door stuurde. Het was alsof je onder iets immens doorreed, een onbeschrijfljk gevoel van nietigheid overviel me. En dat gevoel werd alleen maar versterkt toen men Niko ergens aan de waterkant uit de auto liet stappen, hem op de kade af liet lopen en hem liet uitkijken over de skyline van Liberty City. Daar in de verte was de rest van de stad te zien. Contouren van wolkenkrabbers deden mij dagdromen. Wat staat me daar aan de andere kant van het water te wachten? Als Brooker mij al zo'n overweldigend gevoel gaf, wat moet er daar Downtown dan wel niet gebeuren?



Wat een details! Een blikje op de grond, een rokende voorbijganger... Je kunt zelfs aan het gezicht van Niko zien dat ie er net achterkomt dat ie na het uitlaten van de hond het plastic zakje met de drol in z'n linker jaszak heeft laten zitten.

WEINIG INFO

Dat Rockstar zo weinig informatie vrijgeeft, heeft alles te maken met GTA San Andreas. Men heeft het gevoel dat men bij die titel té veel heeft weggegeven waardoor mensen die de game kochten, vrijwel nergens meer door verrast werden. Dat wil men dus bij GTA IV voorkomen door slechts een korte demo met weinig echt harde informatie te tonen. Wel zal de aankomende maanden nog een nieuwe trailer online te zien zijn, komt er nog een keer een event waarin meer info over de singleplayer wordt getoond en heel misschien iets over de multiplayer.



Dit is alleen een realistische jas als ie bij Zeeman gekocht is.



Hé baklap! In een realistische game moet je eerst naar links kijken, dan naar rechts kijken, en dan nog een keer naar links voor je oversteekt.

VERWACHTING

Deze first look was te summier om nu al iets zinnigs te zeggen over wat GTA IV gaat worden. Het heeft onze nieuwsgierigheid alleen nog maar aangewakkerd.

+ Schitterende graphics.
+ Het gevoel van het leven in een stad wordt beter neergezet dan ooit.
- Realisme kan de grootste valkuil zijn.



JEROEN

GRAND THEFT AUTO IV
XBOX 360 / PLAYSTATION 3
ROCKSTAR GAMES / TAKE 2
EIND OKTOBER 2007

FORZA 2

J.J. MAAKT KENNIS MET EEN WINNAAR

De Xbox 360 wil met Forza Motorsport 2 dé console worden voor de racefan. J.J. zal het een dikke worst wezen wat dé raceconsole wordt, als Forza 2 straks maar rete-vet is...

Ik was uitgenodigd om Forza 2 te spelen op het circuit van Paul Ricard, een fantastische track vlak buiten Marseille die bizar genoeg alleen gebruikt wordt voor testen. Toyota heeft er zijn werkplaats en Renault huurde het circuit onlangs nog een week voor een paar honderdduizend euro per dag...
De bloedmooie baan bleek een perfecte metafoor te zijn voor hetgeen ik die dag zou zien.

"FORZA 2 BIEDT GEWOON ALLES WAT IK WIL IN EEN RACEGAME."

MEER PASSIE

Forza Motorsport 2-producent Dan Greenawalt vermeed het noemen van namen, maar aan alles merkte je dat hij maar één ding voor ogen heeft: de concurrenten op simgebied, Gran Turismo en DTM Race Driver, verslaan.
Forza 2 moet grafisch beter worden, meer wagens, tracks en mogelijkheden bezitten en vooral meer realisme, uitdaging en passie bieden. Oké, ik heb de game maar een uurtje of twee kunnen spelen, dus al te stellige conclusies kan ik nog niet trekken, maar ik denk dat Greenawalt een heel eind gaat komen.

VOORBEELDEN

Ik zal wat voorbeelden geven.
DE GRAPHICS: Forza 2 overtuigt op grafisch gebied en dan druk ik me nog voorzichtig uit. De 300!!! wagens zijn polygonenbommen en de tracks bruisen. Erg veel nieuwe circuits zitten er niet in (slechts drie) maar je zult ze niet meer herkennen. Check New York maar en geniet van die 278769498 bilboards die je tegemoet stralen.
SCHADEMODEL: Greenawalt was duidelijk. 'Iedereen die roept dat schade niet mag van de autoproducenten, liegt'. In F2 kan alles kapot en daarvoor is toestemming gegeven. 'Als het realistisch en met liefde gebeurt, hebben ze er niks op tegen'.
Greenawalt claimt ook dat elke wagen anders kapot gaat maar dat zag ik niet meteen. Wel dat alle wagens lekker in elkaar deukten, dat 't gevolgen heeft voor je rijstijl en dat, heel cool, puin op de baan bleef liggen en dus een ronde later voor problemen zorgde.
REALISME - DEEL 1: Forza 2 kent veel manieren om het rijden te vergemakkelijken. Dat maakt de game voor iedereen speelbaar. Fijn zijn ook de driehoekjes (rood, geel, groen) op de baan, die aangeven waar je moet remmen. Dit keer veranderen ze echter tijdens het remmen van kleur, zodat je weet dat je genoeg hebt geremd en dus gas kan geven. Werkt subliem! Haal je alle hulp eraf, dan is F2 megapittig en enkel geschikt voor freaks. Een mooie mix.
REALISME - DEEL 2: Zonder rijhulp ervaar je de werkelijke diepgang van F2. Dan zul je de auto echt moeten instellen. En om dat goed te doen, beschikt F2 over de meest uitgebreide telemetriefunctie die ik ken. Tijdens(!) het racen kun je met de D-pad van alle(!) onderdelen zien hoe ze presteren. Veel mensen zullen dit als hogere wiskunde beschouwen, voor de echte racefreaks is 't pure porno.
ULTIEME UPGRADES: Waar je bij 99% van de racegames de eerste (langzamere) wagens meteen wegknikkert zodra je een snellere unlockt, kun je hier je Honda Civic met honderden verschillende upgrades uitbouwen, zodat je het uiteindelijk ook van Le Mans Audi's kan winnen. Een fantastische vernieuwing die er hopelijk voor zorgt dat online niet elke race tussen Ferrari's gaat, omdat die door de programmeurs het snelst zijn gemaakt.
ONLINE: Niet alleen op competitief vlak mega uitgebreid, maar ook in het opleuken van je auto. Daar kunnen namelijk meer dan 4000 layers op geplakt worden!



Da's raar; reclame voor een Japans restaurant uit Eindhoven...


Het valt me op dat de automobilisten tijdens dit soort evenementen, vaak ongegeneerd aan het bumperkleven zijn.



Als je deze race wint, kun je in de shop beter gestroomlijnde ventieldopjes aanschaffen.

BROKKENPILOOT

J.J. mocht meedoen aan de Forza 2-kart competitie, en werd gelijk getipt als een van de favorieten. Was J.J. immers niet dé racekenner en had hij niet ooit echte coureurs verslagen op de simulatie...
Men was echter één ding vergeten. De man heeft geen rijbewijs. En theoretische kennis van de racesport blijkt toch iets anders te zijn dan praktische rijvaardigheid.
J.J., die in de kart veel weg had van Bowser, keek vooraf nog stoer in de camera, maar ontpopte zich tijdens de race als een gevaar op de weg. Gevolg: drie crashes, een gedwongen stop omdat J.J. de motor sloopte door tegelijk rem en gas in te trappen en een eervolle laatste plaats...



VERWACHTING

Het is dat ik maar één pagina heb, want ik had de hele PU kunnen volschrijven. Forza Motorsport 2 biedt gewoon alles wat ik wil in een racegame.

- + Toegankelijk en extreem diep tegelijk.
- + Telemetrie porno.
- + Stuurt heerlijk.
- − De naam 'Forza' is nog geen 'Gran Turismo'.


JJ

FORZA MOTORSPORT 2
XBOX 360
MICROSOFT
BEGIN JUNI 2007

NEEM EEN JAARABONNEMENT



12 NUMMERS

POWER UNLIMITED VOOR MAAR

€ 29,-

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VIG CARD, EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!

MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL/ABONNEREN, VUL DE KAART IN, OF BEL 0800-5566622 7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00 - 21.00 UUR

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02/556.41.40, mail naar partnerpres@campnet.be of ga naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie

TOM CLANCY'S

Vers van de pers, heet van de naald, via de 'secret fileserver' van Ubisoft (tromgeroffel): Tom Clancy's Endwar! Boris is ervan overtuigd dat hiermee de eerste strategygame van een nieuwe generatie een feit is. Of zoals hij 't weer eens zo treffend onder woorden wist te brengen: "Het is lente in RTS land".

"UBISOFT GEEFT NOOIT ZIJN GOEDKEURING AAN EEN NIEUWE FRANCHISE ALS HET NIET IETS HEEL BAANBREKENDS IS."


Van Groep 7 van Basisschool De Lachende Kikker die 's ochtends hun verkeersexamen hadden, haalde niet iedereen de finish.

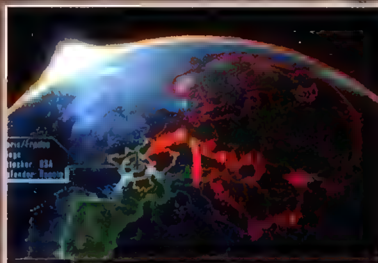
Ik denk dat we in de geschiedenis van de Power Unlimited nog niet zo vaak zó'n spectaculaire primeur hebben gehad als Endwar, een gloednieuwe Real Time Strategy game voor de next-gen consoles, gemaakt door niemand minder dan de getalenteerde Shanghai Studio van Ubisoft.
Ik schrijf deze First Look op tien kilometer hoogte terwijl mijn North West Airlines vlucht onderweg is naar Seattle voor een bezoek aan Halo 3, maar eigenlijk verheug ik mij haast nóg meer op nieuws over Endwar.
Ik ben benieuwd of de eerste feitjes over deze game al op internet staan want vandaag zou er meer bekend worden. Bizar dat moderne vliegtuigen nog geen internet aan boord hebben eigenlijk. Ik wil online!
Het is namelijk niet niks. Ubisoft die bekend staat om de hoge kwaliteit van games geeft nooit zijn goedkeuring aan een nieuwe franchise als het niet iets heel baanbrekends is. Denk aan de manier waarop de Brothers in Arms serie het hele first-person shooter genre van een nieuwe laag diepgang heeft voorzien en de fps eindelijk echt speelbaar maakte op de consoles.

SUPERMACHTEN

Ook Endwar moet het spel worden dat eindelijk het hele Real Time Strategy gebeuren op een fatsoenlijke manier naar de next-gen consoles brengt... pfff, ik kan niet wachten.
Maar ja, hoe doet Ubisoft dat dan? Dat is natuurlijk de vraag. Het exacte antwoord moeten we je nog even schuldig blijven want tot op de dag van vandaag is er geen journalist op deze aardbol die de game al gespeeld heeft.
Maar er zijn dingen die we wèl weten. Het verhaal bijvoorbeeld. Het is 2020 en de Derde Wereldoorlog staat op het punt van uitbreken. Een aantal supermachten, waaronder in ieder geval Amerika, Europa en Rusland, vechten om de laatste overgebleven natuurlijke grondstoffen op Aarde. De spanning tussen de grootmachten is om te snijden en elke aanleiding kan genoeg zijn om de oorlog te starten die alle oorlogen overbodig zal maken.

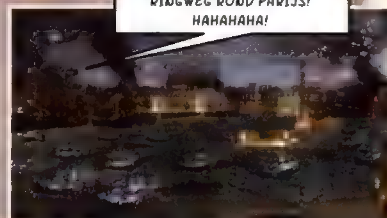
OVERZICHT

"The war that ends all wars", zo staat het ook in mijn uitgeprinte infosheet geschreven, en ik denk dat deze oorlog nog wel wat meer slachtoffers gaat maken. Games als Command & Conquer 3 bijvoorbeeld; spellen die 't op PC uitstekend doen maar op de Xbox 360 toch een stuk minder goed uit de verf komen.
In het geval van C&C 3 zagen we weer eens hoe moeilijk 't op de console is om in een RTS temidden van alle chaos het overzicht te houden en de juiste opdrachten te geven aan de juiste troepen [daar kan Generaal Pardon over meepraten - Ed].
Ubisoft ziet ook in dat overzicht essentieel is tijdens een grote veldslag. Maar waar je op de PC een muis hebt om snel in en uit te zoomen en vlug over het slagveld te scrollen, daar ben je op de consoles natuurlijk overgeleverd aan je controller.
Dat hoeft geen onoverkomelijk probleem te zijn, mits er een systeem bestaat waarmee je net zo snel en net zo efficiënt het overzicht kunt krijgen dan wel behouden.


Zeeland ingepolderd; waar moet het naartoe met deze wereld?

GROEPSOPDRACHTEN

Ubisoft claimt dat systeem nu te hebben uitgevonden. "De clue zit hem in de eenvoud", aldus mijn geheime info. Dat betekent waarschijnlijk dat je niet elke unit individueel zult kunnen besturen maar eerder groepjes soldaten, tanks, helikopters en bommenwerpers tactische opdrachten geeft. Waarschijnlijk zullen deze units een hoge mate van kunstmatige intelligentie bezitten waardoor je niet alle acties hoeft voor te kauwen, en dat zou wel even tijd worden, al zeg ik het zelf. Want als er één ding achterhaald is in het hedendaagse gamedesign dan zijn het wel die spellen met honderden units die allemaal individueel bestuurd moeten worden en vervolgens hun opdrachten niet of half uitvoeren of gewoon domweg ergens onderweg achter een obstakel blijven steken.



ONLINE

Persoonlijk ben ik groot fan van de Total War serie en ik denk dat Endwar daar een boel inspiratie bij heeft opgedaan.
Kijk maar naar de kaart van Europa op deze pagina, die lijkt in veel opzichten op de kaart zoals we die kennen van Total War. Bovendien is op de screenshots duidelijk te zien dat de actie niet plaatsvindt op de kaart maar in super strak ontworpen omgevingen.
Volgens Ubisoft zijn er maarliefst veertig verschillende maps waaronder een aantal Europese hoofdsteden.
Een andere trend binnen de moderne strategygame is het weglaten van resource management zodat je niet eerst een uur bezig bent met goud uit mijnen halen maar dat je gewoon gelijk - patsboem - midden in de strijd staat. Tel daarbij op dat online multiplayer een belangrijk onderdeel van deze game zal zijn, en je zult begrijpen dat er dan sowieso geen tijd is voor urenlange resource management.





ENDWAR

BORIS ZIET NIEUWE TIJDEN AANBREKEN

HANDS ON

Natuurlijk geldt ook op de Power Unlimited redactie dat we eerst een game moeten spelen voordat we geloven in het succes, maar de reputatie van Ubisoft en de kwaliteit van de recente Tom Clancy games zorgt er toch wel voor dat wij het hier al behoorlijk warm krijgen van Endwar.

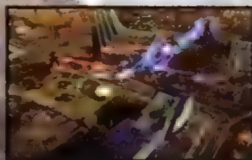
Misschien krijgen we de kans om de game te spelen op Ubidays, het evenement dat Ubisoft binnenkort in Parijs organiseert. Als dat zo is dan lees je volgende maand een hands-on verslag van onze eerste spelervaringen... ik kan nu al niet wachten.

STRATEGYGAMES OP DE CONSOLE

Het is een zeldzaamheid: een goede Real Time Strategy game op een console. Sowieso trekken veel developers al bij voorbaat de conclusie dat het spelen van een RTS game zonder muis en toetsenbord gewoon niet mogelijk is. Wij maakten een top 3 van succesvolle RTS-consolegames.

1. COMMAND & CONQUER 3

Een ijzersterke strategygame die bovendien op zijn naam alleen al miljoenen exemplaren verkoopt. Command & Conquer is een synoniem geworden voor Real Time Strategy en dat komt niet in de laatste plaats omdat developer, Westwood, uitvinder van het genre is. Per slot van rekening maakten zij de eerste RTS game ooit: Dune.



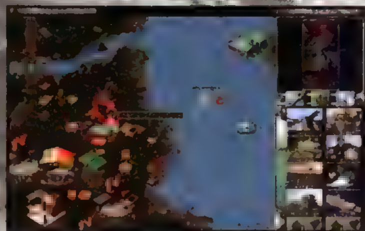
2. LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE EARTH II

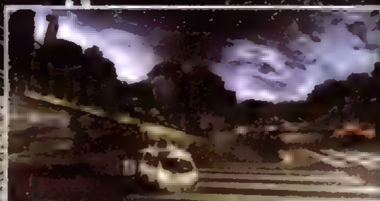


Onlangs kwam dit juweeltje uit op de Xbox 360 en luidde daarmee gelijk een nieuwe stroming RTS games in. Je moet alleen geen bezwaar hebben tegen Orcs, Hobbits, Dwergen en Elfen, want persoonlijk hou ik 't liever op tanks en soldaten...

3. COMMAND & CONQUER RED ALERT

Command & Conquer is al in een heel vroeg stadium gepoort naar de console. Zo kwam Red Alert al uit op de eerste PlayStation. Westwood heeft nooit een oplossing gevonden voor het besturingsprobleem, maar was lang de enige developer die überhaupt de moeite nam om een RTS naar de console te poorten.





M'n vrouw heeft vorige week met de zijkant van m'n Laguna een betonnen bloembak geraakt. Het voelde alsof er een tank overheen gereden was.

VERWACHTING

Ubisoft en de Tom Clancy franchise kennende gaat dit een extreem vette game worden die het hele strategygenre een flinke trap onder de reet kan verkopen.

- + Er is een reputatie om waar te maken.
- + Strak ontworpen omgevingen.
- + Eindelijk een RTS die werkt op de console?
- – Wanneer kunnen we spelen?

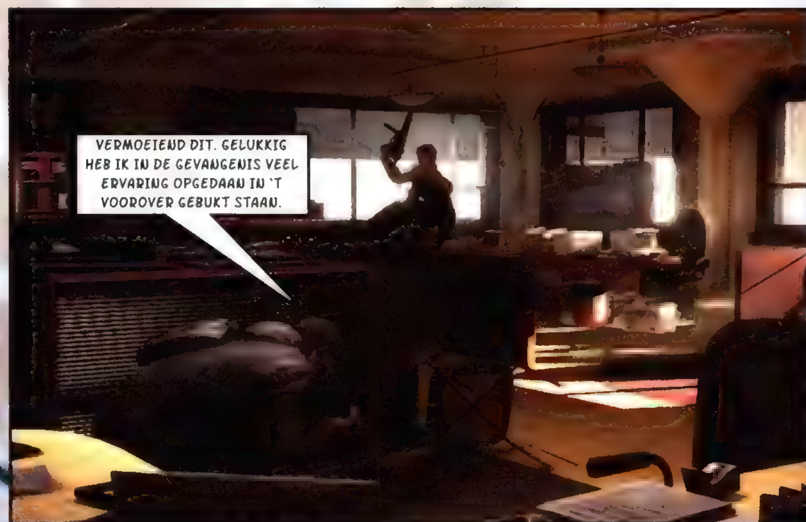


BORIS

TOM CLANCY'S ENDWAR
PLAYSTATION 3 / XBOX 360
UBISOFT SHANGHAI / UBISOFT
UITERLIJK 31 MAART 2008

SPLINTER CELL

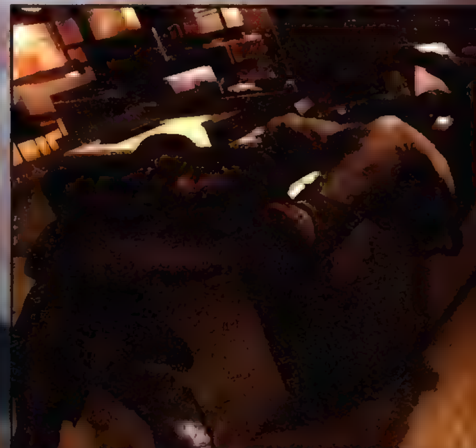
Dat de Splinter Cell serie Jan nauw aan het hart ligt, is inmiddels bekend. Hij trotseerde dan ook maar wat graag een jetlag en een sneeuwstorm om het vijfde Splinter Cell deel in Montreal bij Ubisoft te bekijken.
Toen hij na een kleine week weer voet zette op Nederlandse bodem was hij helemaal van de kaart. Wat was daar toch allemaal gebeurd in het koude Canada?



SAM IS EEN VERRADER

Voor Splinter Cell: Conviction wilden de makers de serie opnieuw uitvinden.
Ten eerste omdat de mensen die aan de franchise werkten ook wel eens wat anders wilden, en ten tweede omdat je de fans niet steeds hetzelfde voor kunt blijven schotelen (daar denken sommige uitgevers anders over, maar dat is een ander verhaal).
Ubisoft stelt dat met Chaos Theory de Splinter Cell gameplay geperfectioneerd was. In Double Agent werd die gameplay grotendeels gehand-[illegible]en in een andere setting [illegible]r de spanning van het werken voor de bad guys. Voor Conviction nemen we echter afscheid van de special agent Sam.
Als Sam weer in dienst treedt bij Third Echelon na zijn Double Agent avontuur, merkt hij al snel dat de zaken niet meer zo soepel lopen als vroeger. Bureaucratie en regels zitten hem in de weg en het lijkt wel alsof zijn eigen organisatie hem tegenwerkt.
Wanneer een vriendin in de problemen komt en Third Echelon Sam niet wil helpen, breekt hij met de mensen waar hij jarenlang voor werkte. Sam wordt gezien als verrader, wordt opgejaagd als een voortvluchtige en duikt onder.





Deze move had ik in gedachten toen ik tevergeefs zat te wachten op dit artikel van Jan.

: CONVICTION

SPECIAL REPORT

"UBISOFT TOONT WEL BALLEN MET DEZE KOERSWIJZIGING."

JAN 

SAM IS VOORTVLUCHTIG

Met dat uitgangspunt is de setting van de game totaal veranderd. Sam is namelijk niet langer een special agent maar een burger. En bovendien, een burger op de vlucht.

Zijn lange haar, baard en casual kleding zijn effe wennen in vergelijking met de bekende catsuit die hij vier games lang droeg, maar de nieuwe look van Sam beviel me wel.

Jeroen zei ooit eens dat hij Sam maar een eendimensionaal personage vond; ik zeg je: Sam is meer mens dan ooit in Conviction.

Het Fugitive principe (de film met Harrison Ford) levert namelijk een volledig andere gameplay op die de makers zelf bestempelen als Active Stealth.

Aangezien je voortdurend opgejaagd wordt, zul je moeten improviseren en snel moeten handelen. Alleen beschik je niet langer over de resources van vroeger. Er is geen helikopter die jou, tot aan de tanden toe bewapend met hightech wapens en gagdets, in het holst van de nacht dropt bij een vijandelijke basis. Je moet het doen met alledaagse voorwerpen en je jarenlange ervaring.

Daarnaast bestuurt Sam ook volledig anders. Je kunt niet langer overal op klimmen en klauteren; dat zou als burger ook alleen maar verdacht overkomen. En midden op straat iemand van achteren besluipen op klaarlichte dag? Werkt ook niet. Nogmaals, reset je brein met betrekking tot het hoofdstuk Splinter Cell en begin met opnieuw leren lopen.



De gebruikelijke chaos op donderdagmiddag in de VNU-kantine. De eerste tosti's komen uit de oven!

SAM WORDT OPGEJAAGD

De nieuwe aanpak heeft zijn weerslag op vele facetten van de gameplay. Zo is het licht/donker principe van weleer nu vervangen door de menigte. Het doet een beetje denken aan de rol van de omstanders in Assassin's Creed maar dan anders.

Zo zag ik een scène waarin Sam in een park in Washington zijn weg moet vinden naar een gebouw om beveiligingstapes te wissen. Het park wordt bevolkt door honderden mensen met allemaal hun eigen A.I.

Tegelijkertijd is de politie op zoek naar 'een verdachte man' (voor de goede orde, dat ben jij dus) maar ze hebben geen duidelijke omschrijving. Aan Sam nu de taak om onopvallend door de menigte zijn weg te banen.

Dit doe je bijvoorbeeld door een tijdje een andere burger heel dicht te volgen. Niet te lang want daar raakt ie geïrriteerd, maar lang genoeg om op te gaan in de menigte. Of je stopt bij een telefooncel en doet net of je telefoneert. Of je luistert naar een gids die toeristen het een en ander vertelt over het oorlogsmonument in het park.

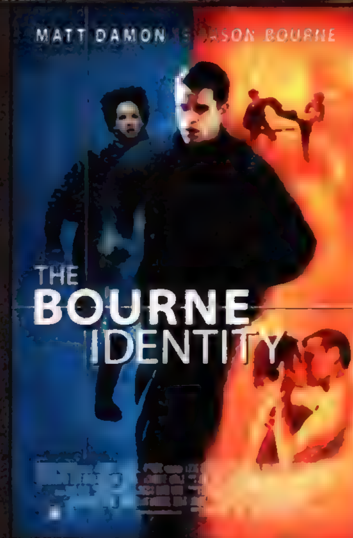
Schiet je echter met je pistool in de lucht dan verandert de sfeer direct. Mensen stuiven in paniek weg, duiken ineen, roepen de politie en wijzen je na. Geen handige move dus maar wel indrukwekkend artificieel gedrag.



INSPIRATIEBRONNEN

Vooraf aan de presentatie van Splinter Cell: Conviction kregen we een bonte mix van fragmenten uit films en series te zien die van invloed zijn geweest op de game. Fragmenten uit Die Hard, The Bourne Identity, 24 en James Bond kwamen voorbij.

Eén ding hadden alle fragmenten gemeen: improvisatie en snel reageren op de omgeving. Sommige onderdelen in de game hinten dan ook duidelijk naar bepaalde beroemde scènes. Vooral het pakken-wat-je-kan principe van Die Hard (1), de coole improvisatie van The Bourne Identity en het voortdurend anticiperen op nieuwe ontwikkelingen (24) komen fraai tot leven in Conviction.





SAMS'S INTUÏTIE

Heeft het hoofdpersonage in Assassin's Creed de speciale arendsblik om targets te laten oplichten in de omgeving, Sam beschikt over 'hero's intuition', oftewel de mogelijkheid om hoofdzaken van bijzaken te scheiden, letterlijk. Door een druk op de knop activeer je deze speciale vaardigheid en worden politie en SWAT teamleden die naar jou op zoek zijn, zwart opgelicht in een wit zilveren omgeving.

SAM BOURNE

Natuurlijk draait het in deze game om meer dan alleen opgejaagd worden. Sam trekt zijn eigen plan; hij wil de dochter van een vriendin redden en stuit tegelijkertijd op mysterieuze praktijken van Third Echelon, en om die reden moet hij zich in en rond Washington (en later ook andere delen van de USA) onopvallend van A naar B begeven. Tegelijkertijd weet je dat je opgejaagd wordt dus is alertheid voortdurend geboden. Bovendien



is er iets of iemand die niet wil dat Sam slaagt in zijn 'eigen missie' en duiken zwaarbewapende huurlingen te pas en te onpas op.
In een andere scène zien we Sam in een kantoor waar huurlingen je niet ontdekt hebben. Het is rennen voor je leven en gebruik maken van de volledig dynamische omgeving. Misschien herinner je je de scène nog uit The Bourne Identity waarin Jason Bourne in een afgesloten gebouw probeert uit te breken. Middels vliegensvlugge hand-to-hand combat en improvisatie (hij jat het oortje van een van de bewakers, zet het brandalarm aan om paniek te zaaien en grist het evacuatieplan van de muur) houdt hij zich staande.

SAM SMIJT EN BEUKT

De makers zijn helemaal los gegaan qua physics. Iedere tafel, stoel, monitor, archiefkast... wat dan ook kun je oppakken en naar je vijanden smijten. Maar je kunt ook een boekenkast voor een deur schuiven om een kamer te barricaderen en tijd te winnen. Of je gooit een tafel omver en gebruikt 'm als cover. Stilletjes

MULTIPLAYER

In de voorgaande SC delen werden singleplayer en multiplayer vaak door verschillende teams in verschillende studio's gedaan. De singleplayer in Montreal of Shanghai en de multiplayer meestal in Ancy.
Voor Conviction worden beide spelonderdelen in Montreal (zie screen) ontwikkeld om meer samenhang te genereren tussen spelen in je eentje en spelen met anderen.



Er werd dan ook al direct druk gespeculeerd door de aanwezige pers over de mogelijke multiplayer opties. "Zoek de Voortvluchtige" leek ons een leuke spelmode waarbij we dachten aan vijf spelers die agent zijn en één speler de opgejaagde is, temidden van een menigte van een paar honderd man. De voortvluchtig verraadt zichzelf door verdacht te handelen; iets dat hij/zij wel moet doen om de opdrachten te volbrengen.
Of onze gedachtenspinsels ook werkelijkheid worden, is afwachten want Ubisoft hield hierover de kaken stijf op elkaar.

ZWARTE MARKT

Sam bewoont tijdens de game een aantal keer een zogenaamde hideout, een soort minihub van waaruit je je verhalen meemaakt. Tijdens het spelen kom je ook diverse personages tegen die jou, al dan niet tegen betaling, op weg helpen. Ook zul je de zwarte markt bezoeken om aan middelen en wapens te komen.
Door tijdens de episoden secundaire en tertiaire doelen te halen in de vorm van extra opdrachten van de zojuist genoemde personages, verdien je soms een extra zakcentje waarmee je weer leuke spulletjes kunt kopen op de zwarte markt. Denk dan vooral aan wapens, munitie, een zaklamp of plattegronden.

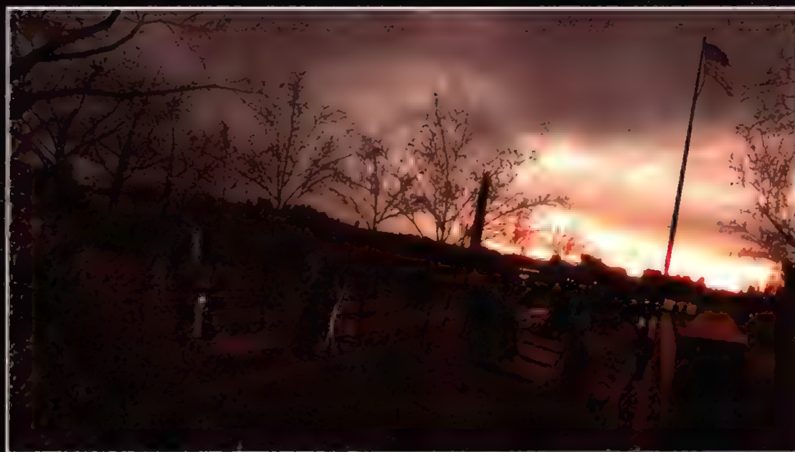


sluipen en om een hoekje wachten is er deze keer niet bij, al kun je bijvoorbeeld nog wel onder tafels schuilen. Vroeg of laat zul je toch tot actie moeten overgaan en dan ontpopt zich een zeer indrukwekkend hand-to-hand combat model waarbij je agenten en huurlingen flink toe kunt takelen.
Zo beukte Sam een huurling in een boekenkast, waarna de planken instortten en de boeken als toetje op het hoofd van het slachtoffer kletterden. Vervolgens pakte Sam de radio en het machinegeweer van de huurling af waardoor hij de conversatie tussen de overige huurlingen in realtime kon volgen.
Je mitrailleur leegschieten is vaak handig maar beter is dit al rennend te doen. Voortdurend in beweging blijven, is sowieso aan te raden, samen met het zoveel mogelijk gebruiken van de omgeving.
De button layout op de controller is daar ook helemaal op ingericht. Voor iedere actie zijn drie toepassingen: je kunt een deur stealth open doen, open trappen of al rennend met je schouder de deur open beuken. Hetzelfde geldt bij een tafel: je kan deze oppakken en neerzetten, of wegsmijten, omver trappen of alle spullen die er op staan in iemands gezicht smijten of de tafel kantelen en hem als cover gebruiken. Dat levert tal van mogelijkheden op, afhankelijk van jouw manier van spelen.

DE BALLEN VAN SAM

Een ding is duidelijk, de nieuwe Splinter Cell is echt helemaal anders. Je kunt eigenlijk wel spreken van een compleet nieuwe game. Ubisoft maakt een gedurfde switch, waardoor deze ijzersterke franchise net op het juiste moment een nieuwe koers inslaat.
Of alle fans de nieuw ingeslagen weg zullen waarderen, is afwachten maar Ubisoft toont wel ballen met deze koerswijziging. Gelukkig dat er nog ontwikkelaars zijn die durven te innoveren.


Gelaten verlieten de ADO-supporters het stadion na de zoveelste onverdiende nederlaag.


De meeste mensen hadden de wind niet mee.

ZESTIG EPISODEN SPLINTER CELL

Splinter Cell: Conviction zal bestaan uit drie fasen. De eerste fase speel je als Sam in Third Echelon en maak je mee hoe je breekt met je voormalige werkgever.
De tweede en langste fase speel je als opgejaagd wild, en trek je je eigen plan om de politie en opsporingsteams voor te blijven. De derde fase 'becomes the hunted, the hunter' zoals de Amerikanen dat zo mooi kunnen zeggen. Sam ontrafelt een veel groter plot dan hij van te voren had kunnen bedenken en neemt wraak.
Al deze fasen bestaan uit verschillende episoden, in totaal zestig stuks. Iedere episode duurt ongeveer vijftien minuten maar dat is alleen als je alles in een keer goed doet. De singleplayer duurt dus minimaal vijftien uur (60 x 15 minuten voor de slimme rekenaar).
Het idee achter de episoden is slim bedacht. Als je even geen tijd hebt om een missie van anderhalf uur te spelen maar je wel even je dagelijkse portie Splinter Cell wilt scoren, kun je even een of twee episoden spelen.



100% EXCLUSIEF XBOX 360

Vergeet ik door alle commotie bijna nog een scoopje te melden. Splinter Cell: Conviction is 100% exclusief voor de Xbox 360 en PC. De game komt niet naar de Game Boy Advance, niet naar je iPod en vooral niet naar de PlayStation 3. Nu niet, straks niet, nooit niet. Het betreft een deal met Microsoft en die hebben ongetwijfeld een hele grote zak meegebracht naar de onderhandelingstafel.

HOUR OF

Midway wil de wereld laten zien dat Hour of Victory bijna net zo goed is als Call of Duty. Daarom nodigden ze pers van over de hele wereld uit om de game te komen spelen in een Oostenrijks bergkasteel... Wij stuurden Boris, die kon wel wat frisse alpenlucht gebruiken.





Hour of Victory is zo'n game waar je waarschijnlijk wel eens wat van gehoord hebt maar je weet niet precies meer wat. Dat had ik dus ook. Ik zocht wat op internet en werd niet veel wijzer. Nou, dat maakte de zaak wel zo makkelijk.
Zonder enige kennis van zaken stapte ik de volgende dag op het vliegtuig naar Wenen, om daar over te stappen op een klein propellervliegtuigje richting Salzburg. Eenmaal aangekomen wachtte mij nog een busreis van twee uur, een kabelbaan de berg op en hoppa...ik stond in het Hohenwerfer kasteel dat ooit nog dienst deed als decor voor de film Where Eagles Dare. Een zeer gepaste locatie voor de presentatie van Hour of Victory. Temeer omdat er een level helemaal is opgedragen aan de bestorming van het kasteel.

CALL OF DUTY 2

De producers van de game hadden zich verkleed als soldaten uit de tweede wereldoorlog en begonnen de presentatie met de mededeling dat Hour of Victory misschien wel een beetje lijkt op Call of Duty 2 maar toch heel anders is. Het licht ging uit en de beamer aan. Verdomd! De game lijkt inderdaad wel erg veel op Call of Duty 2. Volgens de producers is Call of Duty 2 meer Saving Private Ryan en behoort Hour of Victory meer tot de Where Eagles Dare categorie.
Dat verschil zien we tijdens het spelen trouwens niet terug. De game lijkt gewoon heel erg veel op Call of Duty 2 en mist de lullige jaren zestig vibe van de film waarin Clint Eastwood nog een hoofdrol speelt.



We speelden twee levels. Een level waarin je het kasteel bestormt en een level dat zich afspeelt in Egypte waar je door smalle straatjes rent en op Duitse soldaten van het Afrika Korps schiet.
De straatjes kwamen me heel erg bekend voor en toen het rennen en schieten werd afgewisseld met een scène waarbij je met anti-aircraft

"FANS VAN WW II SHOOTERS KUNNEN HUN BORST NATMAKEN WANT HET GAAT HELEMAAL LOS MET DEZE TITEL."



5

VIJF REDENEN WAAROM HOUR OF VICTORY ZOVEEL LIJKT OP CALL OF DUTY 2

1. Graphics – De grafische stijl is precies hetzelfde. Het is een heel klein beetje die comics stijl gecombineerd met een kleurrijke setting.

2. Lokaties – Hour of Victory speelt zich o.a. af in Frankrijk en Egypte, twee lokaties die ook in Call of Duty 2 zaten en ook als twee druppels water daarop lijken.

3. Interface – Het icoontje wat verschijnt als er een granaat bij je in de buurt terechtkomt is identiek.

4. Healthsysteem – Als je geraakt wordt in Call of Duty 2 wordt het scherm rood en moet je dekking zoeken. Hetzelfde systeem zit in Hour of Victory en het werkt ook nog op dezelfde manier.

5. Muziek – Weer dezelfde bombastische filmmuziek. Niks mis mee natuurlijk maar precies zoals het in Call of Duty 2 ook is gedaan.



VICTORY

BORIS BEREIKT GROTE HOOGTEN

geschut de ene na de andere Duitse bommenwerper uit de lucht schiet, wist ik het zeker. Dit lijkt niet alleen op Call of Duty 2... dit is gewoon precies hetzelfde als Call of Duty 2!!!!



WANDELGANGEN

De grafische stijl is identiek, het verhaal lijkt er veel op, de lokaties zijn hetzelfde. Hour of Victory is gewoon het tweeling broertje van de succesvolle shooter van Activision. Een verklaring daarvoor die we in de wandelgangen opvingen is dat, toen Infinity Ward te kennen gaf niet geïnteresseerd te zijn in het maken van een derde Call of Duty game, er een soort van sollicitatieronde was waarin verschillende developers lieten zien wat ze in huis hadden. Ook nFusion deed mee maar werd uiteindelijk afgetroefd door Treyarch, dat de game mocht maken. nFusion ging naar de grote concurrent Midway en liet het werk daar zien. Aangezien Midway ook wel op zoek was naar een Call of Duty succesje, werd de game alsnog gemaakt alleen nu onder de naam Hour of Victory.

Het is een interessante theorie: per slot van rekening heeft Call of Duty 2 heel goed verkocht en staat Midway erom bekend graag mee te rijden op andermans bandwagon.



STEALTH

Het enige aantoonbare verschil tussen de twee WW II shooters is dat Hour of Victory de mogelijkheid biedt om tijdens de missies te switchen tussen de verschillende personages. Er is een commando die gespecialiseerd is in stealth en daarom een geluiddemper op zijn machinegeweer heeft en een betonschaar om hekjes door te knippen, je hebt een andere commando die juist weer gespecialiseerd is in zwaar geschut... enfin, je snapt het idee. Op bepaalde plekken in een missie vind je radio's die je kunt activeren. Je krijgt dan de mogelijkheid om te wisselen van personage. Het is niet zo dat je dan op een andere plek begint met een ander character en à la Rainbow Six kunt switchen tussen de twee. Nee, je ruilt gewoon je personage om en speelt verder vanaf de plek waar de radio staat.

De levels zijn zo opgebouwd dat je altijd kunt kiezen uit meerdere manieren van aanpak. Kies je voor de frontale aanval met zwaar geschut dan is knallen je enige optie. Kies je voor de stealth aanpak dan kun je achterlangs door kleine straatjes sneaken door met je betonschaar de hekjes weg te knippen.

Het is een aardige variant maar het voelt tijdens het spelen niet echt heel spannend aan en de hekjes wekken al snel irritatie op als je niet met de stealth commando speelt.

BEEN THERE...

We hebben natuurlijk nog maar twee levels gespeeld van Hour of Victory maar het lijkt erop dat de game zo zwaar de richting van Call of Duty 2 op gaat dat wij daar onze wenkbrauwen wel een aantal centimeters bij optrekken.

Aan de andere kant was Call of Duty 2 een fantastische game en is het natuurlijk geweldig dat er weer zo'n spektakel zit aan te komen.

Want laat er geen misverstand over bestaan: Hour of Victory is absoluut geen slecht spel. Integendeel zelfs. Fans van WW II shooters kunnen hun borst natmaken want het gaat helemaal los met deze titel.

Voorwaarde is wel dat je jezelf een beetje over dat Been There Done That gevoel moet heen zetten. En vooral dat laatste is voor gamejournalisten niet altijd even makkelijk. Daarvoor excuus.



Omdat verschillende mensen weigerden hun permanent bewoonde vakantiehuisjes te verlaten, werden drastische maarregelen genomen.

3 DRIE WW II SHOOTERS DIE BETER ZIJN DAN HOUR OF VICTORY

1. **Brothers in Arms** - Deze fantastische shooter van Ubisoft wist het hele genre opnieuw uit te vinden en is makkelijk twee maatjes groter en beter dan Call of Duty 2 en Hour of Victory bij elkaar.

2. **Call of Duty 2** - Uitstekende filmische actie shooter van Activision en de inspiratiebron voor Hour of Victory.

3. **Company of Heroes** - Niet echt een shooter maar toch veel beter dan Hour of Victory.



Call of Duty 2

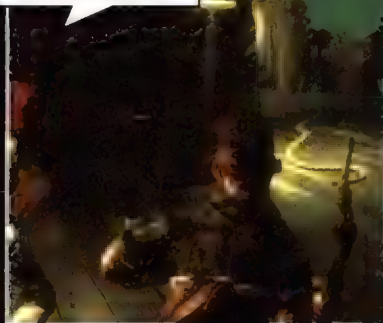
BIOSHOCK

De shooter System Shock 2 op de PC is een echte kult titel: geliefd bij de fans, onbekend bij het grote publiek. Bioshock is geen direct vervolg maar zoals de naam al prijsgeeft, wordt de trend van System Shock voortgezet. In New York kreeg Steven de kans om te checken of Bioshock wèl een groter publiek zal weten aan te spreken.



Zoals de broer van Marijke Helwegen vaak placht te zeggen: wat een lelijke zuster...

De belofte van developers om unieke gameplay te gaan bieden wordt vaak gedaan maar zelden ingelost. Ook Bioshock zet hoog in met bekende beloften als uitdagende A.I., de optie om veel elementen van de interactieve omgevingen als wapen te gebruiken en meerdere manieren om situaties op te lossen.





Brrr, wat een enge dokter. Vermoedelijk een spastisch chirurg.

Nu beweert Irrational Games niet het wiel opnieuw te hebben uitgevonden met deze elementen, maar Bioshock is naar hun mening evengoed wel een shooter die een frisse wind door het genre kan laten waaien. En dat zou fijn zijn want middelmatige shooters die het bekende pad bewandelen, zien we al genoeg.

ONDER WATER

Ik ben persoonlijk altijd een beetje terughoudend als ik een papiertje onder mijn neus krijg dat de eerder genoemde unieke gameplay-elementen zo enthousiast verwoordt, maar na een paar uur onder water te hebben rondgeslenterd kan ik met een gerust hart zeggen dat ik allerminst teleurgesteld ben.
Ik hoor sommigen al denken: 'Onderwater slenteren... huh?'. Ik zal het je uitleggen. Nadat het avontuur spetterend opent (zie kader hieronder) vind je jezelf in de duistere en mysterieuze onderwaterstad Rapture. Het jaar is 1960 dus dit technologische hoogstandje is met een schitterende 'retro sci-fi' stijl vormgegeven en doordrenkt met Art Deco architectuur.
Ik had tijdens het spelen regelmatig last van claustrofobie want de donkere gangen, flikkerende lichten en continue dreiging van de miljoenen liters water boven je hoofd, leveren een oprecht drukkende sfeer op. Rapture bestaat uit meerdere niveaus en ik hoop wel dat de ontwikkelaar hier visueel de nodige afwisseling in weet aan te brengen, anders zou mijn enige kritiek uiteindelijk nog wel eens kunnen worden dat de gangen en kamers van Rapture na verloop van tijd gaan vervelen.

PRIKJE

Ik heb het bewust over 'mijn enige kritiek' want over de gameplay maak ik me geen enkele zorgen. Uiteraard heb je meerdere vuurwapens tot je beschikking – allemaal in jaren '50 stijl – maar tijdens het spelen heb ik die nauwelijks gebruikt. Ik vond het persoonlijk interessanter om met de Plasmids in de weer te gaan; dit zijn vloeistoffen die je met grof geweld in je arm



VAN DE WAL IN DE SLOOT

Bioshock opent met een voorstelling die op de ingame engine draait, en plaatst je met een sigaretje in je hand tijdens een relaxte vlucht (roken mocht toen nog in vliegtuigen). Het is dus eersteklas genieten totdat de piloot omroept dat er rook uit een van de motoren komt en het vliegtuig niet veel later in een duikvlucht naar beneden stort. Vervolgens kom je bij in het water tussen de brandende brokstukken. Langs de staart van het vliegtuig, die langzaam in het water verdwijnt, zie je de lichten van een vuurtoren (een vuurtoren midden op zee? Dat kan niets goeds betekenen).
Binnen brengen enkele duistere trappen je naar een vreemde metalen constructie, die je naar een grote mysterieuze onderwaterstad leidt genaamd Rapture. Je lijkt gered maar je komt er al snel achter dat je situatie er niet op vooruit is gegaan...



BIG DADDY, LITTLE SISTER

Een van de sterkere en typerende gameplay-elementen komt voort uit de relatie tussen de Big Daddies en Little Sisters – de grote monsters in stalen pakken en kleine kwaadaardige meisjes die zij beschermen – en de mogelijke interactie met dit verontrustende stel.
Uiteraard staat deze combinatie van vijanden jou meerdere malen in de weg en moet je slim te werk gaan om de grote bruut neer te krijgen (grof geweld is ook mogelijk maar kost aanzienlijk meer moeite dan het inzetten van de omgeving en juiste Plasmids).
Als je hier in slaagt, word je geconfronteerd met de keuze om de Little Sister te redden of om haar van het aanwezige goedje 'Adam' te ontdoen, om zo meer kracht te verkrijgen.
Achter de schermen houdt het spel continu de balans bij om te zien of je een goedzak of een slechterik bent. De uiteindelijke gevolgen worden later duidelijk...



STEVEN LAAT ZICH ONDERDOMPELEN

GEEN MULTIPLAYER

Bioshock zal niet voorzien worden van een multiplayer mode. Je krijgt een dik avontuur voorgeschoteld maar daar zal je het dan ook mee moeten doen.
De singleplayer van Bioshock zal je zenuwen echter zo'n twintig uur op de proef stellen, en bovendien maakt de flexibele aard van de gameplay het opnieuw spelen oprecht interessant.
Overigens maak ik sowieso zelden gebruik van de multiplayer mode van shooters die gedragen worden door een uitgebreide verhalende singleplayer campaign, zoals Half-Life, Dark Messiah en Prey.
Als ik online wil knallen doe ik dat met games als Battlefield en Counter-Strike, waar dit element het spel draagt en dus logischerwijs ook beter is uitgewerkt.
Ik kan in dit geval dus prima leven met alleen een stevige singleplayer ervaring.

prikt, en allemaal een ander effect met zich mee brengen.
Zo is er een Plasmid die je handen doet oplichten met elektriciteit. Een voltreffer van deze Plasmid verlamt een vijand tijdelijk, hetgeen een mooi moment is om de ongelukkige met een grote metalen moersleutel kapot te meppen. Dankzij de Incinerate Plasmid dampen jouw handen van de hitte en heb je de controle over vuur.



Nog maandenlang moesten argeloze voorbijgangers zich wapenen tegen geflipte AZ-supporters.



Leuk is om de effecten van Plasmids met elkaar te combineren. Als je bijvoorbeeld een brandende slechterik met een telekinese Plasmid in een groepje vijanden weet te kegelen, heb je de poppen aan het dansen, letterlijk en figuurlijk.

SLIM

Maar niet alleen vijanden, ook de omgevingen zijn beïnvloedbaar door de Plasmid krachten. De elektrische Plasmid is niet alleen geschikt om vijanden te stunnen, je kunt ook op een plas water richten om zo alles dat hiermee in contact staat, te elektrocuteren. Tonnen en olievlekken schreeuwen uiteraard om een ontmoeting met de Incinerate Plasmid.
Tevens helpen de Plasmids je verder op je reis, in welbekende action/adventure stijl. Zo vind je de Telekinese Plasmid, die je nodig hebt om puin te verwijderen dat een gang blokkeert, pas nadat je een muur van ijs hebt doen smelten met je Incinerate Plasmid. En je Incinerate Plasmid kon je pas pakken nadat je... ach, je begrijpt wel waar ik heen wil.
In totaal kun je op zoek gaan naar zo'n twaalf verschillende Plasmids, evenals vele tientallen passieve Plasmids, die allemaal een permanent effect opleveren. Gecombineerd met de mogelijkheid om beveiligingssystemen over te nemen, leveren de standaard vuurwapens en brute Plasmids vele interessante manieren op om het spel te doorlopen en een kamer met vijanden te lijf te gaan.
Zeker als je bedenkt dat vijanden nooit op voorgeprogrammeerde locaties staan maar willekeurig worden geplaatst en bovendien slim reageren op jouw handelingen. Als je bijvoorbeeld een vijand in vuur en vlam zet, kan ik je nu alvast verklappen dat deze de eerste de beste plas water zal opzoeken voor een verfrissende duik.

ONGEMAKKELIJK

Ik heb me regelmatig ongemakkelijk gevoeld tijdens het spelen maar dat is ook precies de bedoeling van Bioshock. De game is heerlijk freaky en belooft een spannend horror avontuur te worden dat 's nachts het best tot zijn recht komt.
Ik kan in ieder geval niet wachten tot ik in het donker met bonkend hart zo'n angstaanjagende Big Daddy om zeep help.





VERWACHTING

De eerste kennismaking smaakt naar meer. Ik voorspel een topper die straks menig rustig herfstavondje tot een angstige belevenis zal maken.

+ Beklemmend.
+ Freaky.
+ Plasmid krachten.
- Hopen op meer afwisseling in de levels.



STEVEN

BIOSHOCK
PC / XBOX 360
2K GAMES / IRRATIONAL / TAKE TWO
1 SPELER
24 AUGUSTUS 2007

HELLGATE: LONDON

Jan kun je na tien jaar Power Unlimited nog steeds warm maken voor een dagje op en neer naar Londen voor een presentatie van de zoveelste nieuwe game in zijn veelbewogen carrière (kuch). Maar zelfs deze veteraan werd het dit keer behoorlijk heet onder de voeten.

JAN BELEEFT DE HEL OP AARDE



Toen Bill Roper het door hem zelf opgerichte Blizzard verliet, ging hij meteen aan de slag met zijn eerste game voor z'n nieuwe studio, en na vier jaar is Hellgate: London (H:L) nu dan bijna af.
H:L is een actie RPG waarin een legertje demonen flink huis heeft gehouden en de Engelse hoofdstad in een postapocalyptische, smeulende puinhoop heeft getransformeerd. Dat klinkt wel heel erg B-film met Kurt Russel in de hoofdrol, maar de gameplay heeft beduidend meer om het lijf.

GET OVER HERE!

Hellgate wordt een mix van een first-person shooter en bekende MMO's, aangelengd met een scheutje Diablo en een drupje Dark Messiah. Het singleplayer deel speelt als een RPG vanuit first-person.
Doordat je zowel stoere wapens voor dichtbij en veraf (ranged) vergaart, en je in beide knuisten een wapen kunt dragen, levert dit fraaie combinaties op. Zo beschoot ik een glibberige demon met een sci-fi kruisboog, haalde hem met een ferme ruk naar me toe als ware ik Scorpion uit Mortal Kombat (Get Over Here!!!) en met een vlammend zwaard gaf ik hem van dichtbij de genadeklap.

> "HET VERHAAL KLINKT ALS EEN B-FILM MET KURT RUSSEL IN DE HOOFDROL, MAAR DE GAMEPLAY HEEFT BEDUIDEND MEER OM HET LIJF"

HELEMAAL LOS

Uniek is de game waar het de random gegenereerde elementen betreft. Waar de queesten zich bevinden, de opdrachten van spelpersonages, wapens die vijanden droppen, speciale items... je kunt de game telkens weer opnieuw spelen, en steeds liggen de zaken anders. Geen twee spelers zullen exact hetzelfde beleven.



De betoging voor een waardevaste uitkering na de dood liep helemaal uit de hand.



Voorts gaat de game diep op het gebied van het versterken van je personage. Diverse skills en attributen komen vrij via een vertakt upgradesysteem. Neem daarbij de meer dan honderd vuur wapens, uitrustingen en slagwapens, en je snapt dat je helemaal los kunt gaan. Fijn extraatje: middels een simpele tool kun je diverse harnas-(onder)delen dezelfde kleur geven, zodat je sneller een passend geheel bij elkaar verzameld hebt.

FLIRTEN MET WOW

Mr. Blizzard kon het blijkbaar niet laten want Hellgate kent een online deel dat verdacht veel op een MMO lijkt. Het voert te ver om hier over een WoW concurrent te spreken, maar feit is wel dat ook online zaken random opgetakeld worden en dat je met grote groepen op hak & prak avontuur mag. Sommige kerkers en queesten zijn dan ook alleen te doen met een mannetje of tien/twintig en er staan zelfs speciale guild raids op het menu.
Wordt de Hel dan toch de Hemel?



Steeds meer zombies beseffen dat het ook na de dood belangrijk is om in conditie te blijven.

DE ECHTE HEL IN LONDEN

- ☆In een taxi van A naar B als je haast hebt.
- ☆De security check op de luchthaven Heathrow.
- ☆Het feit dat alle toeristische trekpleisters zo ver uit elkaar liggen.
- ☆Dat er zo opvallend weinig mooie vrouwen rondlopen.
- ☆Het gegeven dat alles er zo bizar duur is.
- ☆Dat je de hele tijd de verkeerde kant op kijkt bij het oversteken

Maar voor de rest is het wel een leuke stad hoor...



VERWACHTING

Roper en zijn mannen lijken af te stevenen op een puike actie-RPG die zowel qua singleplayer als multiplayer vertrouwd én fris aanvoelt. Na 654 keer een dagje op en neer naar Londen te zijn geweest, kan ik niet wachten om ongeremd los te gaan in deze alternatieve versie van de hoofdstad van Engeland. Overigens is het allerminst uitgesloten dat Hellgate: London ook naar de Xbox 360 komt.

- \+ Mix RPG en FPS.
- \+ Speelwereld komt spatzuiver in beeld.
- \+ Bill Roper heeft nog geen slechte game gemaakt.
- \+ Singleplayer en MMO.
- − Betekent de online gameplay maandelijkse betaling?
- − Nog weinig variatie in omgevingen gezien.



JAN

HELLGATE: LONDON
PC
FLAGSHIP STUDIOS / NAMCO / ELECTRONIC ARTS
ZOMER 2007

WORLD IN CONFLICT

RTS games en shooters zijn twee van Jan's favoriete genres. Hij schopte dan ook uit enthousiasme Ed bijna van z'n bureaustoel toen de bèta-test van World in Conflict binnenkwam, een game die beide genres eigenzinnig weet te combineren.



Ik verkeer in een innerlijk conflict. Moet ik deze ene pagina nu gaan gebruiken om de singleplayer toe te lichten, of mik ik met mijn schaarse woordenaantal op het multiplayer-aspect van World in Conflict; een titel die mij als RTS liefhebber al tijden in z'n greep houdt? Ik… ik…ik… ik kies voor de multiplayer!

DE RUSSEN KOMEN!

Multiplayer biedt onderdak aan maximaal zestien spelers, acht aan iedere kant. Je kiest uit de Amerikanen of de Russen want in WiC is de Koude Oorlog behoorlijk opgewarmd.
Tot op de boutjes nauwkeurig nagemaakt oorlogstuig uit 1989 staat



INSTANT FUN

WiC (World in Conflict) is een RTS game die op diverse punten het first-person shooter genre omarmt. In de eerste plaats zijn de looks van de game van het niveau dat we van de grafisch beste shooters gewend zijn.
Belangrijker is echter de manier waarop de shooter gameplay zijn weg vindt in de RTS die WiC uiteindelijk toch is. De makers willen dat online multiplayer sessies niet langer dan een klein half uurtje duren; instant fun dus, net als sessies met Counter-Strike of Unreal Tournament. Het is díe filosofie die tot de specifieke gameplay van WiC heeft geleid.

je ter beschikking maar deze komt niet van een fabriek uit een basis rollen. Je hebt als speler credits ter



beschikking, die spendeer je aan je units. Reinforcements worden via luchtsteun gedropt, je kunt airstrikes inroepen, een bataljon bommenwerpers in laten vliegen en zelfs atoomwapens inzetten.
Je kunt in de gi-gan-tische maps (grootte Operation Flashpoint) complete bossen wegbranden om een doorgang voor tanks te creëren en rustieke dorpjes en bruggen kun je helemaal in puin schieten hetgeen voor het nodige oponthoud bij de vijand kan zorgen.

> "INSTANT FUN OMDAT DE MULTIPLAYER SESSIES NIET LANGER DAN EEN KLEIN HALF UURTJE DUREN."

WINNENDE FORMULE

Units en support kosten credits; sterven je mannen, dan krijg je je credits weer terug. Het is net Disney's Circle of Life. Controleer je bepaalde plekken op de map en breng je de vijand veel schade toe, dan krijg je extra credits.
De crux zit in het feit dat je tijdens de potjes een klasse moet kiezen, en hier dringt heel duidelijk de vergelijking met team-based shooters als Counter-Strike, Battlefield en Quake Wars zich op. Zo kies je of je armor, infantry, aircraft of support klasse speelt. Wil je met je team van acht spelers winnen dan dienen jij en teammaten gespecialiseerd te zijn in een van de klassen om het andere kamp doeltreffend op zijn sodemieter te geven.
Worden je troepen afgeknald, dan kun je redelijk vlot weer verse bestellen en hoef je niet te gaan zitten wachten op een nieuw potje.
Deze dynamische, bijna arcade speelstijl, plus de bijna belachelijk grote maps en de daaraan gekoppelde vrijheid van tactieken maken dit in mijn ogende een winnende formule.

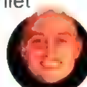
SINGLEPLAYER

Oké, toch nog een klein stukje over de singleplayer. Hier speel je zij aan zij met andere commandanten; dit zijn A.I. gestuurde personages. Zo geef jij, Parker, opdrachten aan jouw kleine troepenmacht, terwijl zij hetzelfde doen elders in de speelwereld.
In de enorme maps vinden de grootschalige gevechten dus op verschillende lokaties tegelijk plaats. Jij en je squad zijn onderdeel van een groter geheel en dat voelt best imponerend.

VERWACHTING

Wat een topjaar voor RTS liefhebbers is 2007 nu al. Na Supreme Commander en Command & Conquer 3, lijkt World in Conflict de volgende RTS topper op rij te worden. Vooral op multiplayer gebied zouden we wel eens te maken kunnen krijgen met een hele nieuwe insteek binnen het genre.

+ Fris en vanuit multiplayer visie ontwikkeld.
+ Gigantische maps.
+ Schitterende graphics.
− Hoe stabiel is de A.I. van niet speelbare personages?
− Toch maar een DirectX 10 kaart halen?


JAN

WORLD IN CONFLICT
PC
MASSIVE ENTERTAINMENT / SIERRA / UNIVERSAL GAMES
Q2/ Q3 2007

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

JAN SPRINGT IN HET DIEPE

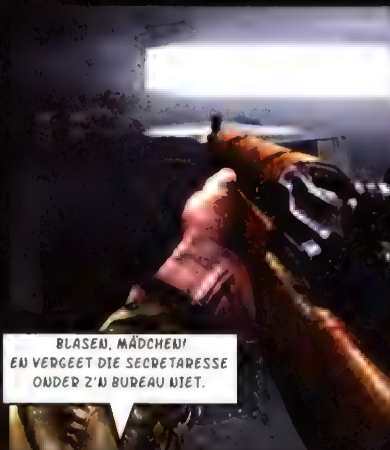
Net op het moment dat iedereen hier op de redactie wel een beetje klaar was met de Medal of Honor serie, viel er een uitnodiging op de deurmat voor een hands-on speelsessie voor Airborne, het eerste echte next-gen deed. Jan stopte 'm in z'n Dirk-tas voordat Ed twee keer met zijn ogen kon knipperen.

Nou ja, je kunt niet altijd in een hoerenbuurt landen, moet je maar denken.

Na Medal of Honor: Heroes op de PSP en Medal of Honor: Vanguard voor PS2 en Wii, lijkt de metaalmoeheid in de ooit zo fonkelende WO II shooter serie te hebben toegeslagen. De makers zitten duidelijk op een dood spoor en de roep om broodnodige vernieuwing wordt luider en luider.
Onlangs kregen we van EA een uitnodiging om Airborne, het eerste next-gen deel in de MoH serie te komen spelen.



Kapitein Van Gaal dacht zich ook uit deze netelige situatie te kunnen redden door een grote bek op te zetten.



BOVENOP DE KERK

De grootste aantrekkingskracht van MoH: Airborne is dat jij al speler zelf bepaalt waar je in het level start. Letterlijk. Je springt in het holst van de nacht uit een vliegtuig [illegible] beweegt je naar een balkon, dak, kerktoren of dorpsplein.
Er zijn drie manieren van landen: perfect (dan kun je in één run door), gemiddeld (dan ben je even aan het hannesen) of slecht. In dat laatste geval kun je je gun niet trekken maar moet je eerst even op adem komen, en als je dan toevallig net vlak voor een commandopost van de Duitsers bent geland, dan bist du genau die Hase!
Gelukkig kun je een level altijd (al dan niet deels) opnieuw spelen en ergens anders je landingsplek bepalen.

A.I. EINDELIJK OP NIVEAU

Aangezien je nooit precies dezelfde landing maakt, speel je ook nooit [illegible] na.

Jij bepaalt uiteindelijk de uitkomst van de vele kleine schermutselingen die her en der in de map



Later heeft André van Duin hier nog het typetje Meneer Wijdbeens op gebaseerd.

plaatsvinden, maar als je elders bezig bent gaan de random gevechten tussen good guys en baddies gewoon door.
De A.I. is dan ook indrukwekkender dan in alle MoH games bij elkaar. Niets is meer voorspelbaar, alles is dynamisch.

Bovendien komen er tijdens de missies (naast je eigen teamleden) ook nog tientallen, ogenschijnlijk honderden, andere Allies naar beneden die invloed hebben op de shootouts die om je heen gewoon doorgaan.

OPEN GAMEPLAY

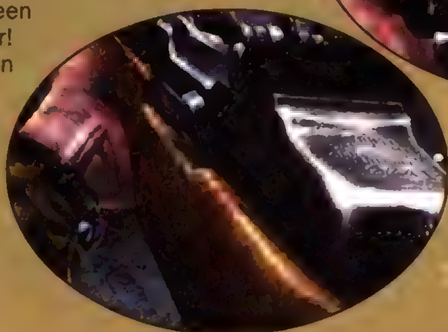
De openheid van de levels zorgt voor een bijna "on-Medal of Honor-achtige" gameplay. Ieder huis heeft meerdere ingangen, er zijn talloze steegjes en straatjes, je kunt via balkons huizen binnendringen en ga zo maar door. Niet langer heb je het idee op een onzichtbare pretparkrails vastgepind te zitten. Een verademing.
Al moest ik toch even zuchten toen ik een oplichtend pakje dynamiet op een afweergeschut installatie zag liggen, als indicatie dat dit stuk oorlogstuig opgeblazen moest worden. Ach, sommige Medal of Honor elementen zullen wel nooit veranderen...

> "NIETS IS MEER VOORSPELBAAR, ALLES IS DYNAMISCH."

PIMP MY GUN

In Airborne kun je voor het eerst je wapens upgraden en customizen. Diverse modificaties vind je in de levels her en der verspreid. Hoe goed jij een bepaald schietijzer onder de knie hebt, bepaalt hoe snel jij een modificatie of upgrade op je gun mag schroeven. Jawel, een vleugje RPG zowaar!
Hopelijk zien we een dergelijk systeem ook terug in de multiplayer modes waarover overigens nog met geen woord gerept is tot op de dag van vandaag.





VERWACHTING

Medal of Honor is de laatste jaren een beetje weggezakt in een moeras van voorspelbaarheid. Bovendien is de franchise ingehaald door Call of Duty en Brothers in Arms. De nieuwe aanpak laat eindelijk de broodnodige frisse wind waaien door EA's serie en ik kan eerlijk gezegd niet wachten om deze gewaagde sprong over een paar maanden te maken...

+ Non-lineaire actie.
+ De gameplay begint bij de sprong uit het vliegtuig.
+ Aanslag op je zenuwstelsel.
− Aanslag op je zenuwstelsel.
− Weeeeeer luchtafweergeschut opblazen.



JAN

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE
PC / PS3 / XBOX 360
ELECTRONIC ARTS
31 AUGUSTUS 2007

CODE 07

Bijna iedere uitgever heeft tegenwoordig een eigen feestje om z'n aankomende games te tonen. Geen overbodige luxe nu de E3 is omgetoverd tot een kleinschalig event voor een select groepje journalisten. Je hoort ons niet klagen want dit soort events zijn een uitgelezen kans om rustig de line-up van de uitgever in kwestie te checken. Steven vloog naar Engeland om daar in de nieuwste games van Codemasters te duiken.

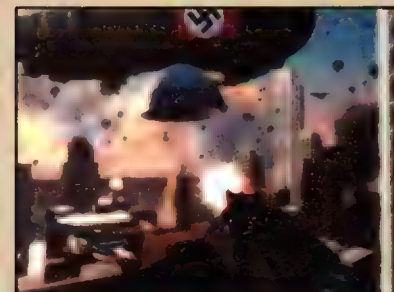
STEVEN



TURNING POINT: FALL OF LIBERTY (XBOX 360 / PS3 / PC)

Je moet er van houden, maar shooters die zwaar leunen op 'scripted events' zijn vrijwel altijd uitermate spectaculair om te aanschouwen, en ontwikkelaar Spark (Call of Duty: Finest Hour) heeft inmiddels de nodige ervaring op dit gebied.

Ditmaal wordt de nodige fictie aan de spelwereld toegevoegd en dat maakt Turning Point voor mij meteen een stuk interessanter. Wat als de Duitsers nu eens niet in 1945 verslagen waren? Wat als zij hun plannen voor werelddominantie hadden voortgezet en in de jaren '50 New York zouden hadden bereikt? Dan pak jij als zichzelf respecterende Amerikaanse staatsburger natuurlijk een wapen en leer je dat nazi-tuig een lesje!



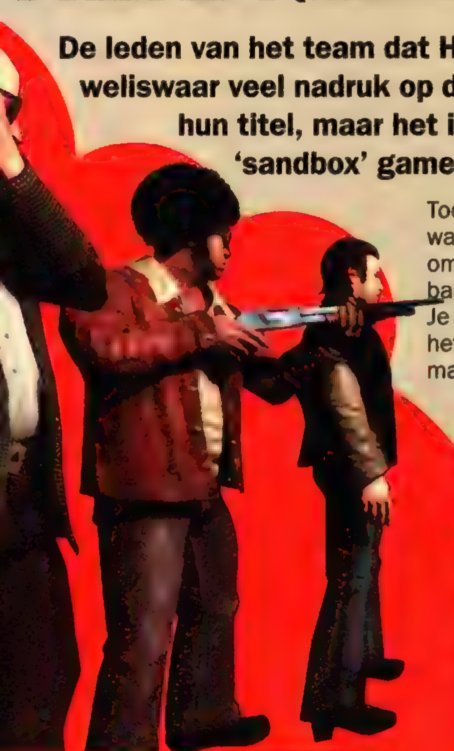


SPEKTAKEL

Indrukwekkend is de Duitse strijdmacht zeker. Deze is uiteraard doorgegroeid in de alternatieve tijdlijn en kent vele nieuwe wapens en voertuigen (niet bestuurbaar), grotendeels gebaseerd op echte plannen die de nazi's hadden. Zo is de in de Tweede Wereldoorlog gebruikte MP-40 vervangen door de nooit geproduceerde MP-50, leuk voor iedereen met een wapen fetisj. Het is dan ook een spectaculair gezicht als deze strijdmacht New York bereikt en jij in een gevecht belandt, waarbij vliegtuigen, zeppelins en parachutisten het luchtruim vullen, en er van alles ontploft en instort.
Ook liet een van de producers mij nog weten dat er na het eerste level een sprongetje in de tijd gemaakt gaat worden naar een Duitse bezetting, die voor jou een glansrol in het verzet oplevert en de setting wat duisterder maakt.

HEIST (XBOX 360)

De leden van het team dat Heist presenteerde legden weliswaar veel nadruk op de eigen identiteit van hun titel, maar het is en blijft toch weer zo'n 'sandbox' game in de traditie van GTA.



Toch begrijp ik die producers wel, want het hele verhaal in Heist draait om bankovervallen en dat is ook de basis voor de gameplay.
Je kunt dan wel vrij rondrijden door het San Francisco uit eind jaren '60, maar de stad is beduidend kleiner dan we gewend zijn van de GTA-serie.
De essentie is het voltooien van een reeks bankovervallen (te beschouwen als eindbazen). Een overval bestaat uit subtiel aan komen rijden, de overval zelf (waarbij het belangrijk is controle over de situatie te houden) en het ontsnappen. Tussen de overvallen door zijn verscheidene (optionele) missies te voltooien.

REALISTISCH

Er is geprobeerd de overvallen zo realistisch mogelijk te maken en alle facetten van zo'n klus in de gameplay te verwerken. Zo moet je de bezoekers in de gaten houden, evenals de bewaking en de beveiliging. Je werkt samen met een aantal criminelen die ieder zijn voorzien van een eigen persoonlijkheid. Je kunt hun handelingen straffen of goedkeuren, een actie die bepaalt of zij de handeling in kwestie in de toekomst zullen herhalen.
Op dit moment moet er nog wel gewerkt worden aan de A.I. van de bewakers want die leken soms niet te weten waar ze nou precies mee bezig waren.





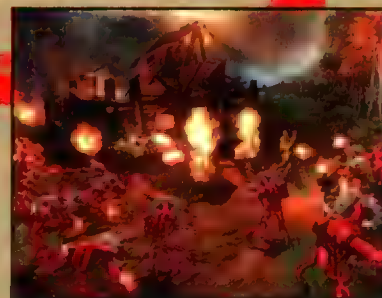
OVERLORD (XBOX 360 / PC)

Aan Overlord hebben we al eerder aandacht besteed maar een kleine update kan nooit kwaad. Bovendien ben ik toch altijd een beetje trots als ik tijdens een dergelijk event een Nederlands product tegenkom, zeker als 't er zo goed uitziet als Overlord.

De gameplay laat zich het best omschrijven als Pikmin meets Fable. Nadat zeven helden de kwade Overlord hebben verslagen, wekken kleine demonen jou, de nieuwe Overlord, tot leven met als taak de zeven helden een lesje te leren. En je bent dan wel de 'slechterik', je krijgt toch regelmatig de keuze om... euh... slecht of minder slecht te zijn.
De vergelijking met Pikmin komt voort uit het gebruik van de kleine demonen, genaamd minions. Deze komen in verschillende smaken (ieder met andere krachten) en kun je inzetten om obstakels in de levels te overwinnen, evenals vijanden en eindbazen.



Fable en Pikmin zijn natuurlijk twee goede games, en de combinatie van elementen uit beide, aangevuld met originele gameplay, lijkt een geweldige actie-RPG op te leveren. Daarbij zorgt het macabere gevoel voor humor dat een eigen identiteit gegarandeerd is.





CLIVE BARKER'S JERICHO (XBOX 360 / PS3 / PC)

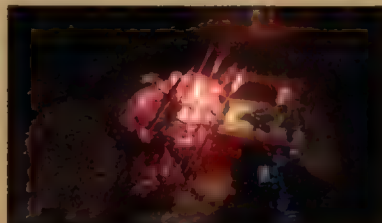


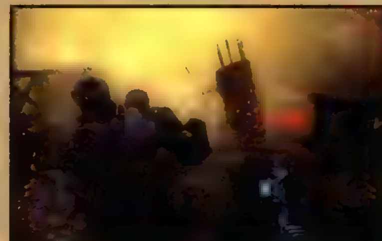
Het is tegenwoordig lastig om een shooter te maken waar de doorgewinterde gamer warm voor loopt maar als Clive Barker de basis voor het verhaal heeft gelegd, heb je mijn aandacht.

Het draait allemaal om de eerste mens die God heeft gemaakt (nog voor Adam en Eva). Het model wordt afgekeurd maar is het niet eens met zijn status en probeert zijn "rechtmatige" plek op Aarde in te nemen. Het enige dat in de weg staat is het Jericho team dat bestaat uit zes elite-soldaten.

MAGISCHE KRACHTEN

De sterke gameplay komt voort uit de mogelijkheid het lichaam van hoofdpersoon Captain Ross te verlaten en één van jouw teamgenoten over te nemen (in de stijl van Battlefield op de Xbox), die uiteraard allemaal andere eigenschappen hebben.
De brute vuurwapens worden aangevuld met magische krachten, waardoor de diversiteit nog groter wordt. Zo heb je een sneaky ninja chick die naast een geweer ook een zwaard hanteert, een sluipschutter met telekinetische krachten en een grote gast die onder zijn vulcan gun de geest van een vuurdraak heeft verstopt.
Het inzetten van de verschillende krachten ziet er stoer uit en is bovendien nodig om puzzels in de omgevingen op te lossen. Ook grafisch ziet Jericho er opvallend goed uit, waardoor de spannende horror sfeer nog beter tot zijn recht komt.





EERVOLLE VERMELDINGEN

In deze preview heb ik mij vooral op de vier naar mijn mening meest interessante titels gericht, maar Codemasters liet uiteraard meer zien op het Code07 event.
Een trailer toonde de nieuwste incarnatie van de bekende TOCA raceserie, Racedriver One. Ook werd Rise of the Argonauts gepresenteerd, een actie-RPG die zich in het oude Griekenland afspeelt. En last but not least: Operation Flashpoint 2 (zier screen). Ik heb het origineel gemist maar als ik Gameking Ruben mag geloven is dit de heilige graal van militaire shooters en wacht een grote groep fans met smart op dit vervolg, dat in 2008 één van de meest realistische militaire shooters moet gaan opleveren.



CONCLUSIE

Ik heb eerlijk gezegd nooit zo veel met de franchises van Codemasters gehad, wat simpelweg aan mijn persoonlijke voorkeur voor games ligt. Toch kwam ik terug met het gevoel overwegend interessante games te hebben aanschouwd.
Heist wist mij het minst te bekoren. Ik moet nog maar zien of de gameplay geloofwaardig over zal komen. Maar goed, ik haal zelfs m'n neus op voor GTA dus ik sta open voor de mogelijkheid dat ik simpelweg niet de doelgroep ben.
Call of Duty is ook nooit mijn ding geweest maar ik moet zeggen dat de hoge productiewaarde van het nieuwste project van ontwikkelaar Spark evengoed indruk op mij heeft gemaakt. Het gegeven van Turning Point is geweldig en de uitvoering belooft een waar spektakel op te leveren.
Wel volledig in mijn straatje is Jericho. Clive Barker is dé man en hij heeft een ogenschijnlijk intrigerende wereld neergezet die knap tot leven wordt gebracht. De gameplay oogt dan wel niet grensverleggend maar alles zag er goed uit en met de verschillende personages schat ik in dat er ook genoeg afwisseling aanwezig zal zijn.
De nieuwe code van Overlord liet zien hoe serieus onze Nederlandse studio's bezig zijn. De game zag er nog beter uit dan de laatste keer dat ik als slechterik mijn minions op nietsvermoedende dorpelingen afstuurde.
Als ik kijk naar de vier grote titels die ik uit de line-up van 2007 heb geplukt, dan zie ik drie titels die ik graag wil spelen. Dat lijkt mij geen slecht percentage.

REVIEWS

GOODIES

Ik was vorige maand op perstrip(je) naar Colin McRae en de maand daarvoor naar Italië voor Superbike World Championship. En waar ik constant van reizende redacteuren hoor dat ze van de ene kaviaarschotel naar het andere met champagne gevulde bubbelbad worden gesleept (per helikopter), waren dit bijeenkomsten die van alle franje waren ontdaan.
Jammer voor mij, ik word nu eenmaal graag in de watten gelegd, maar het is werk en van die trips waar je een half uurtje mag gamen en verder ergens onder tafel ligt, heb ik er eigenlijk wel genoeg gehad.
Toch vind ik 't nog steeds leuk als je na afloop van de trip een (klein) aandenken krijgt, een t-shirt desnoods, maar ook dat zat er voor mij niet in.
Het deed me wel denken aan die keer toen ik met een aantal autojournalisten naar Engeland was (in een vorig leven) voor de introductie van de Mitsubishi Pajero. In de autojournalistiek werd (word?) je écht verwend, op het gênante af zelfs, en dat was algemeen bekend.
Op die trip was ook een zeer arrogante jongen mee en dit was z'n eerste reisje. Toen we uitcheckten bij het luxe kasteel waar we een kleine week waren ondergebracht, zeiden twee journalisten iets te hard tegen elkaar dat 'die draagbare kleuren TV die ze hadden gekregen, leuk voor de kinderen zou zijn'.
Gevolg was dat het kereltje op hoge poten bij de organisatie claimde 'dat hij ook recht had op zo'n kleuren TV!' Pas toen ie de lachende smoelwerken van de rest van het gezelschap zag, begon ie nattigheid te voelen.



HOE FOUTER HOE BETER

Het zal je vast niet ontgaan zijn: achter de hele foute titel Earth Defence Force 2017 prijkt het logo van een Gold Award. De titel zal je waarschijnlijk niets zeggen, maar het is echt een game die je even gespeeld moet hebben. Al is 't maar om even te kijken wat het is. Zo heb ik het ook gedaan. Gewoon even spelen en toen ik eenmaal begon, was ik verkocht. Het is een super foute game en dat is er nu juist zo goed aan. Nergens wordt moeite gedaan om dat te verbergen, en dat versterkt 't alleen maar.
Een andere game van dezelfde uitgever is Zombie Zone, waarin je een in bikini gestoken cowgirl met een katana speelt die door zombies wordt belaagd. Ja, inderdaad, ook heel fout. Met liters bloed en alles wat je maar kunt bedenken.
Ik hoop dat hier een trend wordt gezet, met als motto 'hoe fouter hoe beter'. In feite is dat het devies van de hele Simple 2000 serie waaronder deze games in Japan vallen.
Ik hoop dan ook vurig dat er een uitgever in Nederland is die het aandurft om deze foute games in de schappen te leggen.





TOPSCORE



EARTH DEFENCE FORCE

"EARTH DEFENCE FORCE IS EIGENLIJK EEN HELE SLECHTE GAME."

MEEST VERSLAVENDE GAME

PUZZLE QUEST



"WAT BEGON MET EEN ONSCHULDIGE BESTELLING VIA PLAY.COM, EINDIGDE VOOR JEROEN IN EEN WARE NACHTMERRIE."

MEEST PIXELIGE GAME

METAL SLUG



"IN DE TIJD DAT 24-BIT NOG IETS BETEKENDE, WAREN DE GRAPHICS VAN DE METAL SLUG GAMES OPVALLEND MOOI."

MEEST BLOEDELOZE GAME

SOCOM US NAVY SEALS COMBINED ASSAULT



"WIE MAAKT ER NOU EEN OORLOGSGAME ZONDER BLOED?"

MARIO STRIKERS

Geen Mario Galaxy, geen Paper Mario maar het tweede Mario-voetbalspel. Is dat iets waar Wii-bezitters voor moeten applaudisseren? Na Jurjen's mislukte trip naar Vancouver (zie de PU van vorige maand) reisde hij deze maand naar Nieuwegein voor een wedstrijdverslag.

JURJEN VERSUS DUITSLAND


Dat is nog eens oorlog in de zestien.

ONLINE!

Jazeker, je kunt zowel in je eentje als met een vriend (samenwerkend in hetzelfde team) online strijden tegen zowel willekeurige Europeanen als andere vrienden. Meer info lees je in het artikel over Nintendo Online. Dat vind je in dezelfde PU als die je nu in handen hebt!



Voetbalwedstrijden, ik heb er weinig mee. Veel minder dan andere mannen. Ongeveer net zoveel als de meeste vrouwen, schat ik.
Als het Nederlands elftal speelt, wil ik nog wel eens met een gek oranje hoedje op mijn hoofd een kroeg binnenwandelen, maar daar zie ik dan waarschijnlijk vaker de bodem van mijn glas dan de fletse poppetjes op de gebeamde grasmat.
Toch, er was één voetbalwedstrijd waar ik al op voorhand een beetje zenuwachtig van werd. Waar ik met een gek gevoel in mijn maag en droge mond naar uitkeek. Dat was de voetbalwedstrijd Nederland – Duitsland.

FRANKFURT

Het werd spannend in het hoofdkwartier van Nintendo Benelux te Nieuwegein. Hier ging ik de internetspelfuncties van Mario Strikers Charged testen tegen anonieme personages binnen het hoofdkwartier van Nintendo of Europe, dat is gevestigd nabij Frankfurt. In Duitsland, dus.
Ik koos voor een opstelling met Monty Mole, Birdo, Shy Guy en Hammer Bro. Mijn aanvoerder was Mario. Die koos ik natuurlijk niet zomaar.
Ik had al wat geoefend en daarbij bleek Mario een mooie allrounder, met een goed evenwicht tussen snelheid, schotkracht en het betere ellebogenwerk. Bovendien kon ik zijn speciale vaardigheid om te groeien tot beeldvullend formaat goed gebruiken bij het in de grond trappen van de Duitse vijand, een kans die ik als Nederlander natuurlijk niet aan mij voorbij liet gaan.


(Door: the lord of the owns)
Da's logisch.

ZENUWEN

Deze Nederlander werd ondanks de speciale vaardigheid van Mario behoorlijk hard van het veld gespeeld, waardoor ik zin kreeg te vluchten of mij over te geven. Reacties die mij als Nederlander in het bloed zitten.
Met een zeldzame impuls van trots en vaderlandsliefde wist ik het derde potje toch nog te winnen. En toen werd het werkelijk spannend want dat was het eerste potje van de tweede keer best-out-of-three.
Door de zenuwen en de tergend trage passes van Monty Mole (waarom had ik die slome duikelaar eigenlijk gekozen?) verloor ik het tweede potje.


(Door: Elrond)
En dan lopen ze te klagen dat iedereen over Feyenoord heen loopt.

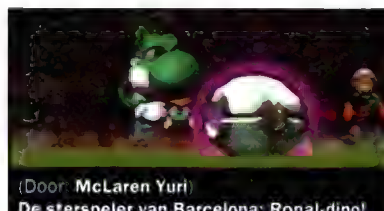
Maar dankzij een verrassend goed gelukte MegaStrike van Mario kwam ik in de laatste minuut van de derde en beslissende partij toch nog gelijk te staan.

VIJF PUNTEN

Om de MegaStrike te activeren moet je de A-knop een tijdje ingedrukt houden, zodat een U-vormig balkje in beeld verschijnt. In dit balkje beweegt een naald heen en weer. Je moet de naald links en rechts zo dicht mogelijk bij het oranje gedeelte stoppen om respectievelijk het aantal ballen en de kracht van je schoten vast te leggen.
Vervolgens wordt overgeschakeld naar het perspectief van de keeper die in het vijandelijke doel staat. Je tegenspeler moet met de afstandsbediening naar de aanvliegende ballen wijzen om de handen van de keeper er naartoe te bewegen.
Door de naald te stoppen op vijf ballen en de hoogste schotsnelheid, was het me dus gelukt om een achterstand van vijf punten nog in de laatste minuut in een gelijkspel te veranderen. En toen ging het er pas écht om spannen...

SUDDEN DEATH

Zoals de mannen onder jullie weten is het bij Sudden Death zaak om als eerste een doelpunt te scoren, waarmee de wedstrijd dan ook meteen is afgelopen. Nu wist mijn tegenspeler met Yoshi een of andere vage eierstunt te gebruiken om met een onmogelijk snelle MegaStrike drie ballen in de richting van mijn doel te knallen.
Ik gebruikte een mengsel van Nederlands en Oud-Duits om mijn tegenstander uit te schelden met soms redelijk creatieve samentrekkingen van ziekten, dieren en geslachtsdelen, tot het moment dat de handen van mijn keeper in beeld verschenen.
Met een opengevallen en steeds drogere mond richtte ik de afstandsbediening om de eerste... de tweede... en de derde bal te stoppen.
Ik sprong op en bleef vloeken maar


(Door: McLaren Yuri)
De sterspeler van Barcelona: Ronal-dino!

CHARGED

"IK SCHOLD MIJN TEGENSTANDER UIT MET SOMS REDELIJK CREATIEVE SAMENTREKKINGEN VAN ZIEKTEN, DIEREN EN GESLACHTSDELEN."



nu van blijdschap.
De Duitser had zijn kans gekregen maar gefaald.
Nu zou ik hem eens leren wat Sudden Death precies betekende.



(Door: UgoNL)
De bal licht blauw op bij buitenspel. Dan snappen de vrouwen 't ook weer.

MONTY MOLE

Monty Mole. Die goeie ouwe Monty Mole. Hij is traag, zijn passes zijn zwak maar zijn speciale vaardigheid is van goud. Hij duikt met bal en al onder de grond om zeven meter verderop weer op te duiken en de bal in het doel te beuken.
Zwoegend kreeg ik de bal voor de voeten van een vrijstaande Monty Mole, op ongeveer zeven meter afstand van het doel. Hij was weg, dook precies onder de voeten van de keeper weer op, zodat deze omver lazerde, en de bal ging er keihard in.
Duitsland was er geweest en ik noteerde nog even een plusje in mijn blocnote.
Wat een fantastisch spel!

TACTIEK

De MegaStrike is machtig, maar aangezien je tijdens het opladen ervan enorm kwetsbaar bent voor stoot- en beukwerk van de tegenstander, kom je er tegen een geoefende speler meestal niet mee weg.
Voor meer geavanceerde tactieken is het zaak de speciale vaardigheden van de vijf verschillende spelers in je team te beheersen en te combineren.
Zo kunnen Waluigi en (geheim spelfiguur!) Piranha Pete een tijdelijke muur van struiken in het veld laten groeien om tegenstanders te blokkeren en kan elk personage zeer specifieke schijnbewegingen en uitwijkende moves uitvoeren om tegenstanders te slim af te zijn.
Een andere tactiek is het door de lucht overspelen van de bal om deze op te laden, waarna een veel krachtiger schot kan worden gelost.





BESTURING





De besturing is grotendeels traditioneel. Bewegen doe je met de stick van de Nunchuk terwijl je allerhande acties uitvoert met de knoppen. Snel schudden van de afstandsbediening resulteert in een loeiharde verdedigende stoot of tackle.
De pointerfunctie van de afstandsbediening wordt gebruikt in menu's en bij het stoppen van de MegaStrike-ballen.

MARIO STRIKERS CHARGED



HALEN ALS

- Je liefhebber bent van hoogst competitieve games als Smash Bros en Mario Kart
- Realisme voor jou ondergeschikt is aan de felheid en de fun van het gamen
- Je nu eindelijk wel eens online wilt spelen met die Wii van je

CONCLUSIE

Vijandigheid siert niet alleen de mens maar ook in hoge mate dit spel, waarmee dit de ultieme titel is om tegen vrienden op de bank te beleven, of tegen Duitsers via internet.



JURJEN

SCORE 80

Het kost je tien tot vijftien uur om Road to the Striker Cup en Striker Challenges te voltooien. Multiplayer blijft natuurlijk maanden langer leuk.

MARIO STRIKERS CHARGED
Wii
NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
3+



TOMB RAIDER ANNIVERSARY

JAN HANGT MET OUDE VRIENDIN

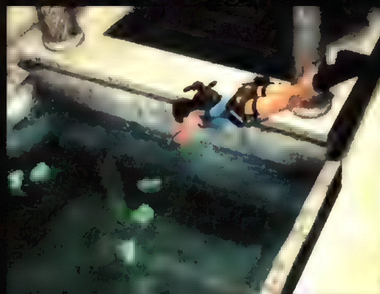
Op verjaardagen hebben feestgangers wel eens de neiging om mijmerend terug te blikken op het verleden. Eidos heeft dat met Tomb Raider: Anniversary wel heel letterlijk genomen. Jan bezocht de nostalgische party overigens met veel genoegen...

Een paar uitzonderingen daargelaten (zie de nieuwssectie) durf ik zonder schroom te stellen dat Lara de enige, echte game-babe is met ballen op velerlei gebied. Bovendien is de acrobatische heldin dankzij TR: Legend als een feniks uit haar as herrezen. En als je ondanks alles toch nog geen respect had voor Miss Croft, dan krijg je dat na Anniversary wel.



MEMORY LANE

De allereerste Tomb Raider is volledig opnieuw nagemaakt met de (PS2) techniek van nu.
Dat pakt erg goed uit waarbij vooral spelers die de eerste TR game daadwerkelijk gespeeld hebben, het hele avontuur als een aangename, nog altijd hoogwaardige 'trip down memory lane' zullen ervaren. Anderzijds gaan de jonkies, die van Legend genoten hebben, eveneens volop genieten van Anniversary. Het zoeken naar verborgen schatten over de hele aardbol waarbij iedere archeologische trekpleister van naam als klim- en klauterdecor dient, biedt een schat aan platformactie en puzzels. En het oorspronkelijke verhaal komt deze keer veel beter uit de verf door nieuwe tussenfilmpjes en dialogen.


(Door: **Tim Hoekstra**)
En dan te bedenken dat in de tijd van de oude Egyptenaren het water nog kletsnat was!

OUD VS NIEUW


De eerste Tomb Raider uit 1996.


Tomb Raider: Anniversary.

SCHATPLICHTIG

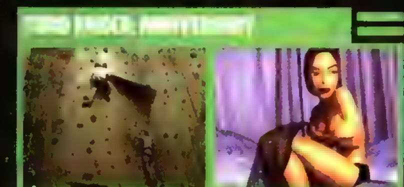
David Jaffe, de grote man achter God of War, gaf ooit toe dat zijn game op het gebied van jumpactie en puzzels schatplichtig is aan de Tomb Raider reeks. Echter, waar God of War (II) nooit echt frustreert, zat ik bij TR: A af en toe met mijn handen in mijn gemillimeterde haar. En staat in GoW de bloederige actie centraal, in TRA draait het hoofdzakelijk om rennen, springen en (pittig) puzzelen.
Wel is de game naar mijn mening een tikkeltje te donker waardoor ik af en toe echt geen idee had waar ik naar toe moest. Graven in m'n herinnering bood dan ook geen uitkomst, aangezien de makers de levelstructuur op een aantal plaatsen hebben aangepast.




(Door: **KevinC**)
Pas maar op, straks is 't een pijlstaartcroc.


(Door: **DuchYoda**)
Een mummie die ingewikkeld doet, is nooit grappig.

Schakelaars, ronddraaiende radars, drukgevoelige tegels, lianen, kettingen... ze zijn weer allemaal van de partij, alleen grootser en indrukwekkender dan ooit te voren.



TOMB RAIDER 8?

De echte nieuwe Tomb Raider is al in de maak en volgens mijn anonieme bronnen, de tamtam, de wandelgangen, het roddelcircuit én mijn Fingerspitzengefühl... zit het er dik in dat er rond/vlak na de zomer een aankondiging zal volgen rondom Lara's nieuwste avontuur.

HALEN ALS

- Je God of War II al hebt uitgespeeld.
- Je je PS 2 nog niet naar zolder hebt verhuisd.
- Je niet wilt wachten op de nieuwe Indiana Jones film met een bejaarde Harrison Ford.

"WIE ONDANKS ALLES NOG GEEN RESPECT HAD VOOR MISS CROFT, KRIJGT DAT NA ANNIVERSARY WEL."

CONCLUSIE

De remake van een van de beste action-adventures ooit gemaakt, is zowel voor de nostalgische gamer in mij als de speler die van Legend genoot, een klinkende action-adventure topper!


JAN

SCORE **84**

Afhankelijk of je alle secrets wilt vinden, ben je hier zeker tussen de tien à twintig uur mee bezig.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY
PLAYSTATION 2 / PC
CRYSTAL DYNAMICS / EIDOS / ATOLL SOFT
1 SPELER
OUT NOW
16+



J.J. BELEEFT ANGSTIG AVONTUUR OPNIEUW

F.E.A.R.

Bij uitgestelde console-launches krijg je altijd te maken met games die je al lang bij de concurrentie hebt gespeeld. F.E.A.R. is daar een goed voorbeeld van. Irriteert het J.J. of laat hij zich toch weer betoveren door de intense sfeer van deze spooky shooter?

"NOEM MIJ IN DE HUIDIGE PS3 LINE-UP MAAR EENS EEN BETERE SINGLEPLAYER SHOOTER"

Toen F.E.A.R. in 2005 op de PC uitkwam (en een jaartje later op de Xbox 360), was het een sensatie. Niet omdat de shooter vernieuwend was of grafisch geweldig uit de hoek kwam maar meer omdat developer Monolith er in geslaagd was de overbekende ingrediënten van het genre naar nieuwe hoogten te stuwen. Het verhaal over een soldaat van het First Encounter Assault Recon die moet optreden in een mysterieuze zaak waarin niks is wat het lijkt, greep ons flink bij de strot. Ik durf zelfs te stellen dat F.E.A.R. tot de top 5 van beste shooters ooit behoort. En qua A.I. is ie misschien nog wel beter dan de onbetwiste nummer 1 Half-Life.

ANGST

De titel zegt het al; in F.E.A.R. draait het om angst. Angst die Monolith op meerdere manieren in de game heeft gestopt. Je wordt bang van het geluid en je schrikt je af en toe lijp door het plotseling opduiken van beelden, zombie-achtige wezens en het maffe chickie dat zo uit The Ring lijkt weggelopen.
Maar je schijt vooral in je broek vanwege de ongekende A.I. van de CPU's. Zet deze game op 'hard' en je beseft hoe nep de A.I. van veel shooters is. Zodra je een schot gelost hebt, zullen de CPU's proberen het gevecht naar hun hand te zetten. Ze strafen, ze zoeken dekking, rennen weg en komen met versterking terug, etc.
Gang na gang zul je alles uit de kast moeten halen om het er levend vanaf te brengen.
De bullet-time functionaliteit komt daarbij goed van pas, anders zijn sommige stukken bijna niet te doen, en is ook visueel genieten. Gierende kogelsporen, opspattend bloed en een heftige impact op de lichamen van de CPU's maken dat shoot-outs bijkans geil worden om naar te kijken.



Geinig is dat je vaak in hoekjes van kamers keuteltjes ziet liggen; dat zijn uitwerpselen van de angsthaas.

OUDE BEKENDEN

Natuurlijk heb je gelijk als je zegt dat games als F.E.A.R. je het gevoel geven alsof de PS3 een console is waarop je 'oude bekenden' weer kunt zien. Ja, F.E.A.R. is grafisch achterhaald, ja, de analoge stick van de PS3 werkt minder soepel dan de stick van de 360 en ja, het is soms wat veel gangetje-gangetje.

Maar ondanks deze 'minpunten', die ik ook in het cijfer heb verwerkt, staat F.E.A.R. nog steeds als een huis.
Noem mij in de huidige PS3 line-up maar eens een betere singleplayer-shooter dan F.E.A.R... Precies. I rest my case!

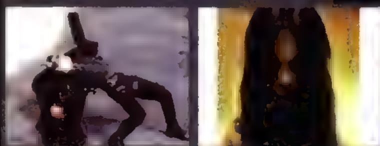


Wie is er nou bang voor zo'n kleine drommel? Ik ben voor de drommel niet bang!

HALEN ALS

- Je wilt weten hoe goed A.I. kan zijn.
- Je F.E.A.R. niet op de Xbox 360 of PC hebt gespeeld.
- Je een vette shooter voor je PS3 zoekt.

F.E.A.R.



DE SOUND

Als we nog steeds een apart cijfer voor de sound zouden gegeven, dan had F.E.A.R. een 10 gekregen. Speel deze shit op een dik Dolby Surround systeem en het angstzweet gutst door de bilnaad.
Bovendien heeft het geluid een functie in de game. Je hoort namelijk heel goed de posities van de vijanden.
Wat ik ook fenomenaal vind, is dat de CPU's qua tekst reageren op wat je doet. Niks standaardkreten, maar een angstkreet als je ze overvalt en een oproep om hergroepering als je mis schiet.

NIEUW IN DE PS3-VERSIE

Er zijn een paar (weinig schokkende) verschillen tussen de PS3 game en de Xbox 360 en PC-versie.
* Een nieuwe snelvurende shotgun.
* Het extra level uit de 360-versie kun je nu vanuit de ogen van een andere squadmember spelen.
* Een 'instant action'- mode waarbij je meteen in een level geflikkerd wordt en dan zo snel mogelijk je weg naar buiten dient te schieten. Net iets anders uitgewerkt dan op de 360.

CONCLUSIE

Oké, F.E.A.R. oogt gedateerd en de PS3 kan zoveel meer, maar zolang er nog geen betere singleplayer shooter op de nieuwe console van Sony is, doe ik 't hier graag mee.



J.J.

SCORE 80

Binnen twaalf uur is het angstaanjagende avontuur voorbij. En dan ga je de moeilijkheidsgraad hoger zetten...

F.E.A.R.
PS3
MONOLITH / VIVENDI
1 - 16 SPELERS
OUT NOW

18+



SOCOM US NAVY SEAL'S

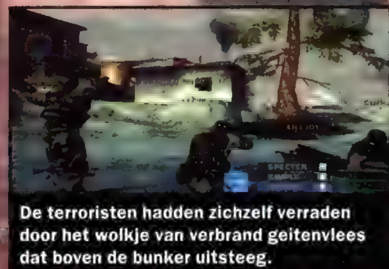
Onze vrijheid wordt weer eens bedreigd door een bonte verzameling van bij elkaar verzonnen terroristen. Onze meest geharde terroristenbestrijder Boris meldde zich natuurlijk als vrijwilliger voor Combined Assault.

BORIS SPEELT BLOEDELOZE GAME

Ooit was SOCOM US Navy SEALs de trots van Sony's PlayStation divisie maar sinds het derde deel zijn cammo geschminkte gezicht liet zien, missen we een bepaalde ontwikkeling. Bovendien kun je deze game geen seconde spelen zonder je te bedenken hoe vet een dergelijke shooter er op een next-gen console uit zou zien.
Daarnaast is Combined Assault nou niet bepaald een nieuw deel in de serie. De makers zelf noemen het een soort van add-on waarbij we een boel van de verbeteringen al een keertje eerder hebben gezien in de PSP versie van SOCOM Fireteam Bravo.

DE A.I... ZUCHT!

Bovendien zijn de problemen met de A.I. (waar de SOCOM serie om bekend staat) nog altijd niet opgelost. Denk aan teamleden die weigeren bepaalde opdrachten uit te voeren of blijven steken achter rotsen of andere obstakels, vijandelijke soldaten die niet reageren als ze geraakt worden of doof en blind blijken te zijn als een kameraad die vijf meter verderop staat wordt neergeknald en schreeuwend op de grond valt.
Het is een schier eindeloze serie problemen die alleen door de vingers werden gezien toen de serie nog nieuw was op de PlayStation 2 en z'n populariteit vooral te danken had aan de multiplayer mode. Inderdaad; in het land der blinden is eenoog koning. Het probleem heden ten dage is echter dat de SOCOM serie links en rechts is ingehaald


De terroristen hadden zichzelf verraden door het wolkje van verbrand geitenvlees dat boven de bunker uitsteeg.



door fantastische Ubisoft shooters als Rainbow Six en Ghost Recon.

POLITIEK CORRECT

Het vreemde aan Combined Assault is de combinatie tussen Amerikaans patriottisme en een overdaad aan politiek correcte beslissingen. De game speelt zich niet af in Afghanistan of Irak maar in een fictieve republiek met de veelzeggende naam Ajikistan. Persoonlijk heb ik het nooit zo op fictieve oorlogen in fictieve landen. Ik bedoel, er speelt genoeg in de wereld om een realistisch scenario te schrijven.
Jammer genoeg wil Sony liever politiek correct zijn en besloot niet alleen voor dit nietszeggende verhaal te kiezen maar ook om het bloed in de game weg te laten. Nu is het wel zo dat je door de ouderwetse graphics toch weinig van dit soort special effects meekrijgt maar de beslissing is desalniettemin belachelijk. Wie maakt er nou een oorlogsgame zonder bloed? Dat is alsof je een voetbalgame maakt zonder publiek. Het is laf, het getuigt van wansmaak en je mist toch een stukje beleving.

ONLINE

Toch moeten we niet uit het oog verliezen dat deze serie gemaakt is voor online actie.
SOCOM is online ook best geslaagd te noemen, met als enige bezwaar dat er maar heel erg weinig gamers zijn die vandaag de dag nog daadwerkelijk online spelen met hun PlayStation 2. Waarschijnlijk is de online PS2 community in Nederland niet veel groter dan een paar honderd man.
Ik denk dat zij dan ook de belangrijkste doelgroep zijn voor deze Combined Assault. Dat is mooi want dan kan de rest van gamend Nederland zich bezighouden met het schrijven van smeekbedes aan Sony of ze deze serie alsjeblieft naar de PlayStation 3 willen brengen. ✪





HALEN ALS

- Je om een of andere duistere reden niet liever Ghost Recon speelt.
- Je om een of andere duistere reden niet liever Rainbow Six Vegas speelt.
- Je een van de weinigen bent die met z'n PS2 online speelt.

SOCOM US NAVY SEALS COMBINED ASSAULT =



CONCLUSIE

Combined Assault had wat mij betreft niet gemaakt hoeven te worden. De game voegt weinig tot niets toe aan het vorige deel en bovendien heeft developer Zipper Interactive al bewezen zich beter thuis te voelen op de PSP. Wat ons betreft hadden ze hun tijd beter kunnen steken in een PlayStation 3 versie.


BORIS

SCORE 65

Twintig uur, maar er is weinig uitdaging in de singleplayer.

SOCOM US NAVY SEALS COMBINED ASSAULT
PLAYSTATION 2
ZIPPER INTERACTIVE / SCEE / SONY COMPUTER ENTERTAINMENT BENELUX
1 – 16 MULTIPLAYER ONLINE
OUT NOW
16+



COMBINED ASSAULT

"WIE MAAKT ER NOU EEN OORLOGSGAME ZONDER BLOED? DAT IS ALSOF JE EEN VOETBALGAME MAAKT ZONDER PUBLIEK."

SOCOM US NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 2

Ook de PSP wordt getrakteerd op een nieuw deel in de SOCOM serie en wel een volwaardig vervolg in de Fireteam Bravo categorie. Tijd dus om de vlaggen uit te steken, onze feesttoeters uit de kast te halen en het scheetkussen onder Ed's stoel te leggen want het is weer dolle pret.



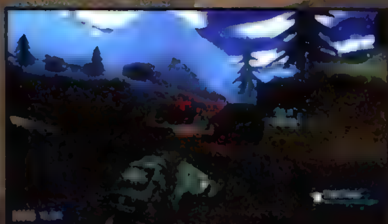
In tegenstelling tot op de PlayStation 2, maakte SOCOM wel veel indruk op de PSP. Een online mode waarmee je, over internet, tegen zestien man kon spelen terwijl je ook nog gebruik van de voice support kon maken, mocht een knap staaltje programmeerwerk genoemd worden.
Bovendien was het grappig om te zien dat het team achter SOCOM wèl in staat was om een nieuwe weg in te slaan op de PSP, iets dat niet lukte op de PlayStation 2.

CUSTOMIZEN

Fireteam Bravo 2 gaat ook nu weer online met maarliefst twaalf nieuwe multiplayer levels, die opnieuw super robuust en gedetailleerd aanvoelen. Dat komt met name omdat het mogelijk is om je personage op zo ontzettend veel verschillende manieren te customizen. Zonnebrillen, outfits, wapens en bepakking... niets is standaard en dit komt de multiplayer echt ten goede.

ZWART-WIT TV

Grafisch gezien behoort Fireteam Bravo nog altijd niet tot de top van de PSP hall of fame. De grote grijze levels doen denken aan de tijd van zwart-wit televisie en tot overmaat van ramp spelen een groot aantal missies zich ook nog in de nachtelijke uurtjes af.
Ik weet niet of je ooit een grijze game bij nacht hebt gespeeld maar ik kan je verzekeren dat je dan echt helemaal geen ene moer ziet. Je zult deze levels alleen in een totaal donkere omgeving kunnen spelen, anders zullen je ogen uit je kop knallen van de inspanning en de koppijn.





CONCLUSIE

SOCOM US Navy SEALs Fireteam Bravo 2 is een spel dat behalve zijn belachelijk lange naam een klein beetje te zwaar leunt op de multiplayer, maar die is (voor PSP begrippen) dan ook fenomenaal.


BORIS

SCORE **82**

De multiplayer zorgt voor onbeperkte fun

SOCOM US NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 2
PSP
ZIPPER INTERACTIVE / SCEE / SONY COMPUTER ENTERTAINMENT BENELUX
1 – 16 SPELERS ONLINE
OUT NOW
12+

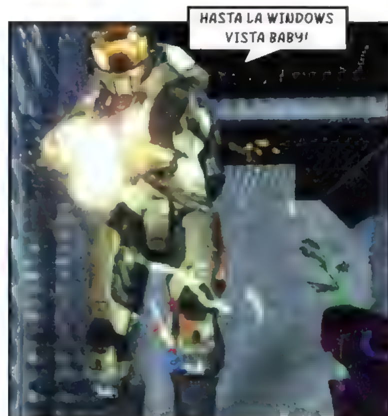


HALO 2

JAN SPEELT VISTA'S VISITEKAARTJE

Halo 2 moet het visitekaartje voor Windows Vista worden. Jan speelde de roemruchte game en was zowel verrukt als teleurgesteld.

Ik begrijp iets niet. Een van de peilers van Windows Vista met betrekking tot games is DirectX 10. Deze nieuwe software kent allerlei nieuwe shader technieken die graphics naar een hoger visueel niveau tillen. Microsoft komt nu met Halo 2 voor de PC en die game is alleen te draaien onder het nieuwe besturingssysteem Vista. Echter, de game ondersteunt geen DirectX 10. Dat klinkt als een contradictio in terminis of ben ik nu zo dom en is Microsoft nu zo slim?



TRAY & PLAY

Halo 2 heeft een coole feature: je kunt de game installeren op de achtergrond en vervolgens gewoon beginnen met spelen. Normaal duurt een PC installatie van een game al snel een dik kwartier tot een half uurtje, maar nu ben je binnen drie minuten aan het knallen.
De game streamt als het ware de eerste gameplay content. Dit Tray & Play model zullen we vaker terug gaan zien bij PC games onder Vista.

GEEN REET

Halo 2 verscheen in november 2004 voor de Xbox en het voelt natuurlijk raar dat een twee en een half jaar oude game het stokpaardje voor een fonkelnieuw besturingssysteem moet zijn.
Eerlijk gezegd begrijp ik daar geen reet van, zeker gezien de komst van Halo 3 op Xbox 360 dit najaar. Volgens dit model zou Halo 3 voor PC dus eind 2009 moeten verschijnen. Of ben ik nu zo dom en is Microsoft nu zo slim?



Zo'n schot in je rug overkomt je nooit als je met je rug tegen de muur staat.

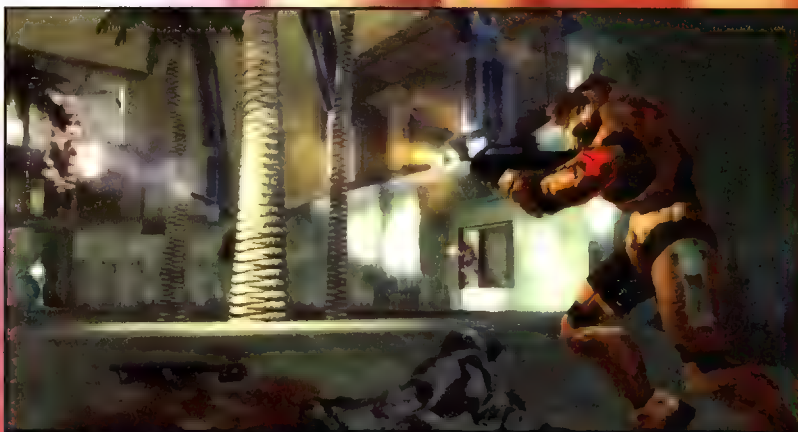
RAAR

Natuurlijk is Microsoft niet dom want de Halo franchise is goud waard en Halo (1) voor PC heeft ook behoorlijk goed verkocht. Daarnaast hopen Bill Gates en kornuiten natuurlijk dat Halo 2 wellicht de extra stimulans is voor PC gamers om Vista alsnog te kopen.
Feit is dat Halo 2 natuurlijk een topgame was, die alleen in de afwerking flinke steken liet vallen. Twee en een half jaar tijd is genoeg om de game helemaal PC proof te maken zou je zeggen, maar dat is toch niet helemaal het geval.
De beoogde hogere resolutie is een feit en de boel oogt dan ook behoorlijk strak. Verbeterde texturen van de Warthog en het armor van Master Chief zorgen eveneens voor aangename eye-candy en heel wat glimglim en blingbling.
Maar tegelijkertijd zijn sommige texturen helemaal niet aangepakt en ogen ze uitgewassen en basic. Sommige muren en rotsen zien er strak uit, andere zijn standaard. Dat zorgt voor een raar contrast. Echt lelijk voor huidige PC standaards zijn sommige gezichtstexturen en -animaties. Oef!

> "ECHT LELIJK VOOR HUIDIGE PC STANDAARDS ZIJN SOMMIGE GEZICHTS-TEXTUREN EN -ANIMATIES. OEF!"

NOG ÉÉN POTJE

De gameplay daarentegen staat als een huis, en dan vooral de multiplayer.
Maar ook in singleplayer is er weinig op aan te merken. De controls voelen wat secuurder dan Halo 1 voor PC en naast een goede muis-toetsenbord combi kun je ook een speciale Xbox 360 controller voor Windows gebruiken en dat bestuurt eveneens als een trein. Geen console poort syndroom hier gelukkig.
In multiplayer krijg je een hele berg maps om tegen elkaar te knallen en er is ook een editor waar ik veel van verwacht. Niet dat ik zelf maps in elkaar ga knutselen maar downloaden doe ik ze wel.
Je kunt vinden van Halo 2 wat je wilt maar de multiplayer is echt heel goed in balans. De levelstructuur, de manier waarop de wapens verdeeld zijn over de levels... het werkt allemaal zoals het in een topgame moet werken.
De uitdrukking "nog één potje" is hier dan ook zonder meer van toepassing.



Door de opwarming van het klimaat was zelfs het water in de tropische zwemparadijzen verdwenen.

HALO 2





HALEN ALS

- Je de Xbox versie compleet gemist hebt.
- Je een van de allerbeste online games aller tijden wilt spelen.
- Je een toffe game voor Vista wilt scoren.

CONCLUSIE

Het voelt wat geforceerd aan, deze PC versie van Halo 2 terwijl iedereen weet dat Crysis het echte Vista paradepaardje wordt. Tegelijkertijd blijft de singleplayer vermakelijk en staat vooral de multiplayer nog steeds als een huis.



SCORE 80

De singleplayer duurt ergens tussen de tien en vijftien uur, maar eindigt net zo belachelijk abrupt als zijn console broer. De multiplayer is nagenoeg oneindig speelbaar.

HALO 2
PC
BUNGIE / MICROSOFT
1 - 16 SPELERS
OUT NOW
16+

METAL SLUG ANTHOLOGY

STEVEN GAAT VOOR STIJL

De meeste platformen zijn reeds voorzien van ports van de vele Metal Slug delen die ooit voor het NeoGeo systeem zijn uitgebracht, dus kan de Wii natuurlijk niet achterblijven. Aan Steven om er achter te komen of deze versie iets bijzonders te bieden heeft.

Tegenwoordig worden we op onze wenken bediend met een indrukwekkende hoeveelheid spelgenres. Voor ieder wat wils. Vroeger was die diversiteit echter veel minder groot omdat sprites nu eenmaal minder flexibel zijn in het neerzetten van een grafische voorstelling. Je moest als ontwikkelaar van een actiespel dus wel erg je best doen om het van links naar rechts wandelen en schieten of beuken interessant te maken. SNK slaagde daar destijds met de Metal Slug delen met vlag en wimpel in.

NIET ZACHTZINNIG

In de tijd dat 24-Bit nog iets betekende, waren de graphics van de Metal Slug games opvallend mooi, met soepele en uitgebreide animaties en kleurrijke levendige levels.

Ook het stijltje was opvallend want het om zeep helpen van de vele vijanden gebeurde allerminst zachtzinnig. Het bloed vloeide rijkelijk en het vlees van je tegenstanders verschroeide voor je ogen (indien je in het bezit was van de vlammenwerper). Ook de actie hield je op het puntje van je stoel want de vijanden en kogels vulden het scherm continu.

VERONTRUSTEND

Zeven delen van deze geweldige serie in één bundel is dus iets om enthousiast van te worden. De Wii draagt echter zelf nauwelijks bij aan de ervaring. Er is een optie om de game met motion controls te spelen maar tenzij je suïcidaal bent is er geen enkele reden om jezelf met deze besturing te martelen. Draai de remote een kwartslag en gebruik gewoon lekker de D-Pad en knoppen, dat voelt een stuk beter. Hoewel ik de remote wel een beetje aan de dunne kant vind en dus niet ideaal voor dit soort game. In een poging de Classic Arcade Controller aan te sluiten kwam ik tot de verontrustende ontdekking dat deze niet wordt ondersteund door Metal Slug Anthology. Wat een gemiste kans! Voor een optimale ervaring kan ik je aanraden de Cube Controller aan de Wii te hangen.



Olifanten eten eigenlijk geen vlees, maar voor een zombiefstukje maken ze graag een uitzondering.

> "HET BLOED VLOEIDE RIJKELIJK EN HET VLEES VAN JE TEGENSTANDERS VERSCHROEIDE VOOR JE OGEN."

SPRITES BLIJVEN COOL

Soms vraag ik me wel eens af of mijn voorliefde voor sprite-based games puur en alleen op nostalgie is gebaseerd. Evengoed denk ik dat de oude 2D graphics ook tegenwoordig nog bestaansrecht hebben. Ter vergelijking; als het aan mij ligt, hoeft de opkomst van computeranimatie immers ook niet het einde van de tekenfilm te betekenen. Het zijn twee verschillende stijlvormen die beide hun eigen kwaliteiten hebben. De fusie van beide kan zelfs mooie resultaten opleveren, zoals de films Wonderful Days en Ghost in the Shell bewezen.

Maar gelukkig ben ik niet de enige die sprites nog steeds kan waarderen en worden er niet alleen nog steeds games op basis van deze traditionele techniek gemaakt, maar er zijn zelfs kunstenaars (c.q. creatieve gamers) die hun werk op sprites baseren.

Een van de meest prominente figuren op dit gebied is de Australiër Paul Robertson. Deze man is soms jaren bezig met unieke animatiefilms, en begint (geheel terecht) steeds meer bekendheid te krijgen. Ik kan met name 'Pirate Baby's Cabana Battle Street Fight 2006' aanraden, dat werkelijk briljant is.

Dit en veel meer van zijn werk is te vinden op http://probertson.livejournal.com. Lange leve de sprites!

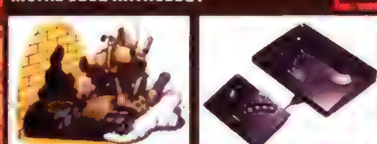



Wisten zij veel dat ze die tweedehands Fiat 500 van een zelfmoordterrorist hadden gekocht. De belofte van een pittig karretje met een explosieve start, bleek overigens wel te kloppen.

HALEN ALS

- Je vroeger stond te kwijlen voor het Neo Geo systeem in de vitrine van je locale gameshop.
- Je denkt dat je de oog-hand coördinatie en reflexen hebt van een straaljagerpiloot.
- Je sprite-based games nog steeds een warm hart toedraagt.

METAL SLUG ANTHOLOGY



CONCLUSIE

De Metal Slug games blijven geweldig en dit is de ultieme bundel waar iedere Wii bezitter met een voorliefde voor 2D actiespellen van zal genieten, ondanks de niet optimale besturing.


STEVEN

SCORE 76

Een bundel met zeven dikke vette arcade side-scrollers? Dat levert natuurlijk oneindig lang vermaak op, zeker als je bedenkt dat de games zijn voorzien van een twee speler mode, en het simpelweg leuk is om dezelfde game nogmaals te spelen.

METAL SLUG ANTHOLOGY
SNK / GAMEWORLD
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

12+



RATCHET AND CLANK:

JEROEN BELEEFT EEN KLEIN AVONTUUR

Met grote passen schrijdt Jeroen richting zijn bureau. Zonder zijn ogen van het beeldschermpje te halen, ploft hij in z'n stoel, groet iedereen met een nauwelijks waarneembaar handgebaar en laat zich weer onderdompelen in een naar eigen zeggen groots avontuur op de kleine PlayStation Portable. In zijn enorme handen rust zijn glimmende zwarte PSP. Fijngevoelig beroeren zijn wanstaltige duimen de kleine knopjes...

Met een lengte die tegen de twee meter loopt, mag ik mezelf groot noemen, maar zo voelt dat helemaal niet. De Eiffeltoren, die is groot. In de schaduw van dat bouwwerk ben ik maar een miezerig mannetje. Maar als ik over Parijs vlieg en uit het raampje kijk, dan is het monument van de Franse hoofdstad een torentje ter grootte van een souvenir. Ga ik nog veel hoger, dan wordt zelfs heel Frankrijk een notendop. Groot is eigenlijk maar net hoe je het bekijkt. Door mijn lengte mag ik dan als groot bestempeld worden maar in dat lange lichaam schuilt nog altijd een klein hartje... dat sneller gaat kloppen wanneer er weer een groots avontuur in het klein verschijnt. Ratchet and Clank: Size Matters bijvoorbeeld.


Als je paddo's gesnoept hebt, durf je overal vanaf te springen.

GENOTEN

Ik heb altijd genoten van de grappen en grollen van Ratchet en diens robot maatje Clank. Het leukste was nog wel het hele arsenaal aan wapens dat de twee op hun avonturen met zich meezeulden. Van mini atoombommen tot geweren waarmee je je tegenstanders in schapen kon veranderen. Het kon wat mij betreft niet gek genoeg.
Ik hoopte dan ook op een groots avontuur zoals ik dat tot driemaal toe (Deadlocked was niet echt een favoriet van me) beleefde op de PlayStation 2.

OUDERWETS

Size Matters is een ouderwets Ratchet and Clank avontuur geworden. Niet langer ligt de nadruk op het schietfestijn zoals in het derde en vierde deel, maar er is werkelijk oog voor het verhaal waardoor het geheel een wat meer avontuurlijk karakter krijgt. Met kop en staart om het zo maar te zeggen.
Natuurlijk wordt er teruggegrepen op het knallen met bizarre wapens die 'groeien' naarmate je ze vaker gebruikt maar ook word je uitgebreid getrakteerd op het bekende spring- en klauterwerk. Hierdoor voelt Size Matters heerlijk vertrouwd. Het doet vooral denken aan het eerste Ratchet and Clank avontuur voor de PS2, alleen een stuk korter.
De teller staat momenteel op een kleine zes-en-een-half uur en ik ben net aan mijn tweede ronde doorspelen begonnen. Zo hoop ik alle wapens en verschillende harnassen bij elkaar te verzamelen. Ergens vind ik zes uur nogal kort voor een groots avontuur in het klein.
Toch heb ik genoten van de flauwe grappen, het vermakelijke verhaal en de formaatwisselingen. Want er wordt wat afgekrompen en gegroeid in dit avontuur, en dat niet alleen omdat je tegenstanders ditmaal een soort buitenaardse insecten zijn. Sloten open je bijvoorbeeld door Ratchet te verkleinen en hem al grindend door het sleutelgat te sturen. De kleine Clank zal op zijn beurt weer kunnen groeien en het luchtruim kiezen, waarna deze avontuurlijke platformer even verandert in een zeer vermakelijk hectisch en kleurrijk ruimte-schietspel.




Het is maar goed dat Ratchet niet studeert aan een Amerikaanse universiteit.

RATCHET AND CLANK SIZE MATTERS



SIZE MATTERS

"ERGENS VIND IK ZES UUR NOGAL KORT VOOR EEN GROOTS AVONTUUR IN HET KLEIN."


Buitenaardse planeten, schreef Jan ooit.

AFWISSELING

Om ervoor te zorgen dat al het schiet-, spring- en klauterwerk niet gaat vervelen, hebben de ontwikkelaars gezorgd voor de nodige afwisseling. Het is alleen jammer dat de minigame-achtige uitstapjes niet allemaal even goed zijn uitgewerkt. Hoogtepunt zijn de ruimte-schietspel gedeelten en als dieptepunt moet ik de hooverrace momenten noemen. Deze wedstrijden zijn niet goed te besturen en vormen derhalve geen plezierige onderbreking. Punt is namelijk dat deze intermezzo's verplicht zijn; je moet een race winnend afsluiten wil je verder kunnen met je avontuur.
Andere uitstapjes die je op dit gebied zult maken, zijn robotwars waarbij Clank het opneemt tegen andere kleine robots in een niet al te grote arena of een soort destruction derby, en weer een andere keer doe je mee aan een soort balspel waarbij je kleine robots in een doeltje mikt. Leukste minigame die binnen deze categorie valt, is een Lemmings variant met robotjes in de hoofdrol.

KLEIN

Size Matters staat er achter de titel. Het lijkt een beetje op een vraag, zo van: doet grootte er toe? In dit geval ben ik geneigd te zeggen: ja. Dit avontuur had wel wat grootser gemogen, ik ging er voor mijn gevoel wat te snel doorheen. Mijn hoop op een game als Daxter, dat aan alle kanten kwaliteit uitstraalde, was wellicht iets te groot. Waardoor ik nu toch een beetje achterblijf met een teleurgesteld gevoel. Een klein beetje maar, dat dan weer wel.


I'm sorry, you're no longer in the race to become Belgiums next top model.

HALEN ALS

- Je net als ik verzot bent op Ratchet and Clank.
- Je op zoek bent naar een tussendoortje.
- Je liever groot bent

DUBBELZINNIGE SUBTITELS

De Ratchet and Clank games zijn hier in Nederland zonder subtitel verschenen. In Amerika droegen de games echter wel een onderkop, en die waren behoorlijk dubbelzinnig.
Neem de titels Going Commando (deel 2) en Up Your Arsenal (deel 3). Going Commando betekent zoiets als zonder onderbroek aan en Up Your Arsenal... dat kun je zelf wel bedenken.
Waarom de subtitels voor Europa achterwege zijn gebleven, blijft gissen. Gek genoeg is de titel Size Matters voor dit PSP avontuur wel gehandhaafd. Hoewel de titel voor de Nederlandstalige versie is vertaald in Klein is Fijn en dat is natuurlijk ook behoorlijk dubbelzinnig.



CONCLUSIE

Een klein Ratchet and Clank avontuur dat minder groots is dan ik had gehoopt.


JEROEN

SCORE 75

Na een uurtje of zes kun je het een tweede keer doorspelen.

RATCHET AND CLANK: SIZE MATTERS
PSP
HIGH IMPACT GAMES / SCEB
1 - 4 (AD-HOC EN INFRASTRUCTURE)
OUT NOW
3+



WORLD CYBER GAMES 2007: HET GROOTSTE GAMESTOERNOOI VAN HET JAAR

WORD NUMMER 1 VAN DE WERELD

Het is zover. De nationale voorronden voor het meest prestigieuze eSportstoernooi ter wereld komen er weer aan.

Als je denkt dat je goed bent in een bepaald spel, is dit hét moment om dat te bewijzen. Groter en bekender dan de WCG ga je het niet krijgen. Alle topspelers hebben aan de WCG meegedaan of doen nog steeds mee. En Nederlandse toppers als Grubby (WarCraft III), King Tuur (PGR3), Steffan (Need for Speed) hebben hier hun naam gemaakt en inkomen opgebouwd.

Jij kan een plek verdienen in het Nederlands team en van 3 tot en met 7 oktober je krachten meten met de beste gamers ter wereld tijdens de World Cyber Games in Seattle. Er zijn maar twee voorwaarden:

WCG 2007 WORLD CYBER GAMES

- Je moet je snel inschrijven op www.wcg2007.nl
- Je moet iedereen z'n ass kicken

HOE DOE IK MEE?

Een plek in het Nederlands team win je door tijdens de nationale voorronde bij de eerste twee te eindigen. Daarmee ben je geplaatst voor de Nationale Finale (met publiek en TV) die begin september plaatsvindt. Tijdens die finale moet je vervolgens van je mede-finalist winnen.
Vanaf dat moment staat de weg naar 20.000 dollar en eeuwige roem wagenwijd open. En een gratis, geheel verzorgd reisje naar Seattle is sowieso tof, toch?



Meer informatie: www.wcg2007.nl

DE NATIONALE VOORRONDEN

De 'spelregels' voor de voorronden zijn simpel.

★ Iedereen kan meedoen.
★ Deelname is gratis.
★ De voorronden worden offline (dus op locatie) afgewerkt.
★ Elke game wordt op één dag afgewerkt.
★ De precieze data van de voorronden staan vanaf 23 mei op www.wcg2007.nl. Zeker is dat de evenementen zullen plaatsvinden tijdens een weekend in de periode tussen midden juni en begin juli. Dus hou die data vrij!
★ Schrijf je in op www.wcg2007.nl

Opgeven? Vul het formulier in op www.wcg2007.nl

Voor info over de finale in Seattle: www.worldcybergames.com

Meedoen in België? Ga naar www.wcg2007.be

DE GAMES

In Nederland zullen voorronden plaatsvinden voor de volgende games:

PC

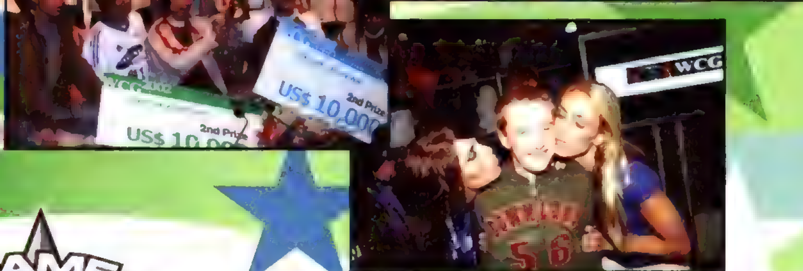
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- Need for Speed: Carbon
- FIFA 07
- WarCraft III: The Frozen Throne

XBOX 360

- Gears of War (4 tegen 4 - Je geeft je hiervoor als team op)
- Project Gotham Racing 3
- Dead or Alive 4











WARIO: MASTER OF DISGUISE

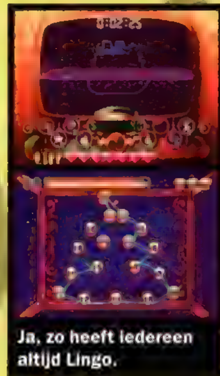
JURJEN ZET DE BOEL OP Z'N KOP

Na vier delen Wario Land en zes keer WarioWare beleeft Wario nog vreemdere avonturen als vermommingsmeester. Alle journalisten vinden het kut maar Jurjen denkt daar anders over.

Als kind vond ik tekenen erg leuk, en ik was er goed in. Iedereen zei: goh, Jurjen, wat kun jij mooi tekenen.
Zo tekende ik eens een mooie ezel op het feestje van mijn toenmalige vriendinnetje Annemieke, dat was voor het spel Ezeltje-Prik.
We hebben ook nog eens voorop gelopen bij een optocht. Toen was ik een ruimtevaarder en ging Annemieke verkleed als een kapitein.

KUNSTACADEMIE

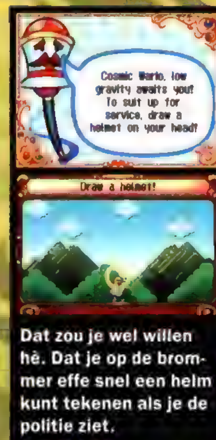
Amper achttien was ik toen ik werd afgewezen bij de kunstacademie in Kampen omdat mijn tekeningen niet goed genoeg waren.
Gelukkig vormden videogames toen al de rode draad in mijn leven, zodat ik af en toe ook eens wat leuks beleefde.
Na mijn afwijzing aan de kunstacademie heb ik de eerste Zelda uitgespeeld. Toen ik vierentwintig was versloeg ik de eindbaas van Super Mario Land 2: Six Golden Coins, kort nadat ik met een blond meisje van, pak haar beet, zeventien of achttien naar bed was geweest.
De eindbaas van dit spel was niet Bowser maar Wario. Hij droeg net zo'n pet als Mario, maar dan met een W erop, oftewel een M op z'n kop.



Ja, zo heeft iedereen altijd Lingo.

WELLES

Ook speltechnisch zet Wario graag de boel op z'n kop. Het nieuwste Wario-spel is bijvoorbeeld weer eens wat anders, want het is niet zo'n goed spel. Dat laatste wordt tenminste beweerd door journalisten van media als IGN en Nintendo Power.
Laat ik de boel eens op z'n kop zetten: het is wèl een goed spel. Tenminste... het is in ieder geval wel een erg grappig en uitdagend spel, met een heel apart en eigen sfeertje.
Kwalificaties die voor mij zwaarder tellen dan het feit dat het spel soms mijn tekeningen afwijst omdat ze niet goed genoeg zijn.
Ja, ik moest dingen tekenen in dit spel, en dat was lang geleden. Ik tekende bijvoorbeeld met de stylus een rondje om het hoofd van Wario om hem als ruimtevaarder te vermommen. Of een boeg voor zijn buik om hem in een kapitein te veranderen.
Als ruimtevaarder kon ik in beeld tikken om in die richting laserstralen te schieten. Als kapitein kon ik varen met een bootje door strepen in beeld te trekken.
In totaal zijn er zeven vermommingen en ik vond ze allemaal leuk. In het bijzonder die van de kunstenaar (teken kisten als opstapjes of om schakelaars in te drukken) en de draak (vuur spuwen).



Dat zou je wel willen hè. Dat je op de brommer effe snel een helm kunt tekenen als je de politie ziet.

> "DUS LUIDT DE ENIG JUISTE CONCLUSIE: DIE ANDERE JOURNALISTEN ZIJN GEWOON NIET HELEMAAL GOED BIJ HUN HOOFD."

OPLETTEN

Soms herkent het spel niet goed wat er wordt getekend en dat kan frustrerend zijn. Maar goed, dan doe je maar wat beter je best, zeiksok.
De levels zijn groot en zitten vol lastige puzzels, maar dat is helemaal niet frustrerend, zoals sommige journalisten beweren, dat is juist leuk.
Je moet ook een beetje opletten natuurlijk. Op het bovenste scherm kun je zien in welke kamers je nog iets moet doen. Soms geeft je toverstaf ook een hint, over welke vermomming je moet gebruiken.
Persoonlijk ben ik geen minpuntjes tegengekomen die werkelijk afbreuk deden aan mijn spelplezier.
Dus luidt de enig juiste conclusie: die andere journalisten zijn gewoon niet helemaal goed bij hun hoofd.





RAADSELS!

Hieronder drie raadsels uit het spel, om er alvast een beetje in te komen.

1. Wat heeft tanden en gaat door je haar?
2. Welk beest zit vast in je keel?
3. Een klassieker: welk wezen beweegt zich 's morgens op vier, 's middags op twee en 's avonds op drie poten?

ANTWOORDEN:
1. Een wombat
2. Een dode giraffe
3. Deodorant

HALEN ALS

- Je bang bent voor rupsen.
- Je wel eens foto's van de Grand Canyon hebt gezien.
- Je de Power Unlimited ook na deze review nog een betrouwbaar blad vindt.



CONCLUSIE

Dit spel biedt zoveel krankzinnige teksten, prachtig bedachte spelsituaties, poepgrappen en lekker grote levels vol creatieve zoek-puzzel-en-teken-uitdagingen dat ik de minpuntjes voor lief neem.



JURJEN

SCORE 76

Er zijn tien levels en die zijn gigantisch, je bent écht een uur per level bezig.

WARIO: MASTER OF DISGUISE
DS
SUSAK / NINTENDO
1 SPELER
JUNI 2007

3+



VOOR NIEUWE ABONNEES

Jaarabonnement

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

+

PIRATES of the CARIBBEAN
AT WORLD'S END

samen voor maar € 59,60



In Pirates of the Caribbean: At World's End krijg je de kans om als kapitein Jack Sparrow, Will Turner of Elizabeth Swann zelf de wereld van Pirates te ontdekken.
Pirates of the Caribbean is gebaseerd op de personages en omgevingen uit het tweede en derde deel van de Pirates of the Caribbean-film serie.

WINKELWAARDE

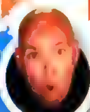
12 x PU + Pirates of the Caribbean: At World's End XBox360, PS3 = € 99,59
12 x PU + Pirates of the Caribbean: At World's End Wii = € 89,59
12 x PU + Pirates of the Caribbean: At World's End PS2, PSP, DS = € 79,59
12 x PU + Pirates of the Caribbean: At World's End PC = € 74,59

MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL/ABONNEREN, VUL DE KAART IN, OF BEL 0800-5566622 7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00 - 21.00 UUR

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02/556.41.40, mail naar partnerpress@ampnet.be of ga naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie

Wii INTRODUCEERT

De Wii is online! Nou ja, dat was ie natuurlijk al, met al die kanalen en de Virtual Console enzo, maar eindelijk kun je nu ook op een Nintendo-console gewoon een spelletje spelen tegen iemand die niet bij jou in de huiskamer zit!
Oké, dat kon ook al met de Nintendo DS, maar dit is voor het eerst dat Nintendo een tv-console geschikt heeft gemaakt voor online gameplay!
Nou ja, met de Cube kon het natuurlijk ook al... en met de N64, in Japan tenminste... maar we bedoelen natuurlijk dat, eh...
Oké, zo komen we er dus niet uit. Laten we Nintendo's online-geschiedenis eens op een rijtje zetten. Te beginnen bij het begin. Dus leg The Joshua Tree van U2 nog eens op de pick-up, en reis met ons mee naar 1987.


JURJEN

AANGEKONDIGDE WII-GAMES MET ONLINE-GAMEPLAY

POKÉMON BATTLE REVOLUTION
Stuur de Pokémon die je ving en trainde in de DS-titels Diamond en Pearl, van je DS naar je Wii of gebruik de in het Wii-spel beschikbare Pokémon om tegen die van andere spelers in Europa te strijden.

SUPER SMASH BROS. BRAWL
Sonic versus Mario. Kirby versus Solid Snake. Samus versus Kid Icarus. De gedachte aan online-ondersteuning van Nintendo's knokspektakel is bijna te mooi om waar te zijn. Maar we gaan het dus echt beleven. In 2008.

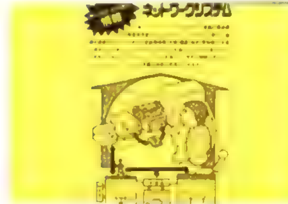
ANIMAL CROSSING
Als je hiervoor toestemming geeft, kunnen andere spelers jouw dorp bezoeken, ook als je Wii niet 'aan' maar stand-by staat. Als de plannen slagen moet het ook mogelijk zijn berichten vanaf je mobiele telefoon of PC naar Animal Crossing-spelers te sturen.

MYSIMS
Net als in Animal Crossing kun je naar de dorpjes van andere spelers reizen om met ze te communiceren en voorwerpen uit te wisselen. In MySims zijn de mogelijkheden om zelf huizen en voorwerpen te maken zelfs een stuk uitgebreider.

FOREVER BLUE
Duik onder in een eindeloze oceaan, waarin je niet alleen allerlei waterdieren maar ook andere Wi-Fi-spelers kunt tegenkomen. Je kunt ze op de foto zetten of samen naar schatten speuren.

BATTALION WARS 2
Deze mix van strategische oorlogsvoering en directe actie is natuurlijk uitermate geschikt voor online gameplay. Wij hopen dat er niet alleen één-tegen-één gespeeld kan worden maar ook (bijvoorbeeld) twee-tegen-twee of ieder voor zich met een man of acht. Deze game zal waarschijnlijk vrij snel naar Europa komen.





1987

1987 - Nintendo organiseert een "elektronisch golftoernooi" in Japan. De NES-console dient hiervoor te worden aangesloten op een Disk Fax, waarna via een telefoonlijn tegen andere Japanners kan worden gespeeld.

1988

1988 - Nintendo lanceert het "Famicom Network". Voor zo'n tachtig euro (omgerekend) kunnen Japanse NES-bezitters een telefoonlijnmodem aanschaffen. Via de verbinding kunnen eenvoudige beurt-voor-beurt spelletjes worden gespeeld, zoals het populaire Go.





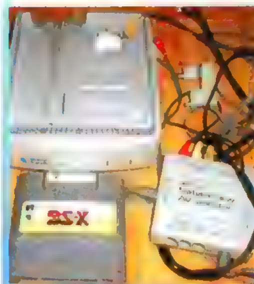
1989

1989 - Nintendo's directeur Yamauchi ziet computernetwerken als de grote stap voorwaarts en begint een eigen versie van internet. Yamauchi: "Andere bedrijven hebben al geprobeerd om huishoudens via telefoonlijnen en computers met elkaar te verbinden maar niemand had wat Nintendo wel heeft: computers bij één op de drie huishoudens."

1991

1991 - Met 'slechts' 130.000 gebruikers in Japan, wordt Nintendo's Famicom Network door Yamauchi als een flop beschouwd.





1995

1995 - Nintendo lanceert Satellaview voor de Super NES. De verbinding met andere SNES-consoles wordt dit keer niet via telefoonlijnen maar satelliet gemaakt. Spelers kunnen in een soort voorloper van Sony's Home of het Wii-kanalenmenu een keuze maken uit vier 'gebouwen' met elk een eigen vorm van entertainment (downloadbare games, magazines, nieuwsberichten en online-wedstrijden).

1995

1995 - Jurjen speelde op de E3 van 1995 online Mortal Kombat II op de SNES tegen iemand in Japan en herinnert zich vooral de enorme vertraging tussen het indrukken van de knoppen en de acties in beeld.





1996

1996 - Nintendo kondigt aan samen met Microsoft en Nomura een netwerkdienst voor infotainment in Japan te beginnen.

1998

1998 - Nintendo blaast de samenwerking met Microsoft af en kondigt aan met semiconductorfabrikant Kyocera in zee te gaan om de satellietnetwerkzender St. Giga te lanceren. Deze gratis dienst zou naast het uitzenden van tv-programma's ook online-gaming mogelijk moeten maken. Wegens problemen met andere satellietzenders werden de plannen in de kiem gesmoord.



ONLINE GAMEPLAY

TWINTIG JAAR NINTENDO ONLINE

1999

1999 - Lancering van de 64DD in Japan. Deze uitbreiding voor de N64 was voorzien van een modem om verbinding te kunnen maken met Randnet, bijvoorbeeld om emails te versturen of content te downloaden voor games als F-Zero X, Sim City 64, Doshin the Giant en Mario Artist.



2000

2000 - De Satellaview-dienst voor de SNES wordt op 30 juni 2000 officieel beëindigd.

2001

2001 - Wegens gebrekkige technologie en minimale ondersteuning flopt de 64DD en worden plannen voor een Westerse release afgeblazen.

2001





2001 - Nintendo lanceert in Japan de Mobile Adapter GB waarmee Game Boy-bezitters via een mobiele telefoon contact kunnen maken met andere spelers, bijvoorbeeld om Pokémon uit te wisselen in Pokémon Crystal.

2002

2002 - Nintendo lanceert twee modems (breedband en 56kB) voor de GameCube. Sega's Phantasy Star Online Episode I & II is de eerste online-game voor de GameCube.



2003

2003 - Personen die een modem hebben aangeschaft om Phantasy Star en toekomstige Cube-titels online te kunnen spelen, komen bedrogen uit: wat online gamen op de Cube betreft zal het bij Phantasy Star blijven.

2005

2005 - De Nintendo Wi-Fi Connection wordt wereldwijd gelanceerd. Via deze gratis dienst kunnen bezitters van een Nintendo DS een verbinding maken met andere DS-bezitters (mits deze zich in de buurt van een draadloos verbindingspunt bevinden).

2006



2006 - Ook Nintendo's nieuwe tv-console, de Wii, kan gebruik maken van de Wi-Fi Connection. Deze dienst wordt door Wii-bezitters gebruikt om het nieuws en de weersvoorspelling te bekijken. Het is ook mogelijk om online tekstberichten en zelfgemaakte poppetjes uit te wisselen en klassieke spellen te downloaden.

2007

2007 - Op 25 mei 2007 lanceert Nintendo met Mario Strikers Charged de eerste Wii-game die de Wi-Fi Connection ondersteunt om online tegen andere bezitters van dit spel te kunnen spelen.



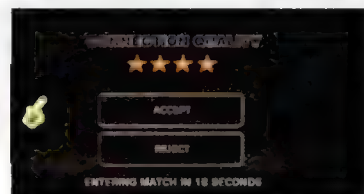


ONLINE MET MARIO STRIKERS CHARGED

Tijdens een testsessie met Mario Strikers Charged hebben we voor het eerst kunnen genieten van online gameplay op de Wii. Hieronder onze bevindingen en enkele aardige wetenswaardigheden.

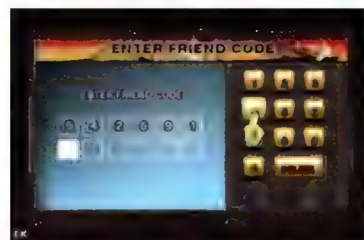
VERBINDING

De kwaliteit van de verbinding wordt uitgedrukt met één tot vier sterretjes. Tijdens onze testsessie hebben we alleen maar vier sterretjes gezien en verliep alles feilloos, zonder vertra-gingen.



FRIEND CODES

Om tegen een vriend te kunnen spelen moet je de Friend Code van deze vriend hebben opgevraagd (bijvoorbeeld via email) en ingevoerd. Als je vriend dit ook met jouw code heeft gedaan, kun je deze vriend uitnodigen voor een potje Strikers of een uitnodiging van je vriend accepteren.



ELK SPEL VEREIST EEN ANDERE FRIEND CODE

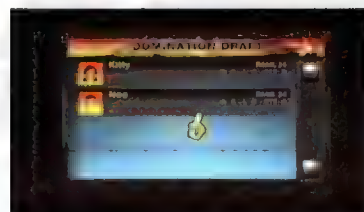
Helaas, er is gekozen voor hetzelfde vriendcodesysteem als op de DS. Dat betekent dat je voor elk nieuw spel opnieuw codes moet uitwisselen en registreren. Een hoop gedoe dus.

WILLEKEURIGE TEGENSTANDERS

Als je geen zin hebt in gedoe met codes, kun je voor RANKED kiezen om met één of twee spelers bij jou thuis te strijden tegen willekeurige andere onlinespelers.

KLASSEMENT

Je resultaten in RANKED worden gemarkeerd met je eigen Mii-poppetje en bijgehouden in een regiogebonden klassement. Op basis van deze resultaten wordt telkens een passende tegenstander gesorteerd. Elke drie maanden wordt het klassement opnieuw gestart, zodat je elk seizoen een nieuwe gooi kunt doen naar de kampioenstitel.



STRIKER VAN DE DAG

Als je jezelf te weinig bikkel acht voor de seizoenstitel, kun je altijd nog proberen om op een rustig dagje de 'Striker of the Day'-beker te winnen.



CONCLUSIE

Jammer van dat gedoe met die Freind Codes, maar verder valt er weinig te klagen over Nintendo's huidige online-strategie. Het is gratis, het werkt, en naast voorspelbare toepassingen in games als Strikers, Mario Kart, Metroid Prime en Smash Bros belooft Nintendo ook nog eens met geheel nieuwe en creatieve toepassingen van online-ondersteuning te komen. Oké, de geschiedenis leert dat zelfs de brave broeders van Nintendo hun beloften niet altijd netjes nakomen maar vooralsnog ziet de toekomst van Nintendo Online er toch best vrolijk uit.

TEST DRIVE UNLIMITED

Jeroen is zichzelf niet meer, het enige wat hij nog lijkt te volgen zijn vrouwenstemmen. Nieuwsfeiten gaan aan zijn neus voorbij, tenzij Sasha de Boer ze voorleest. Hij komt te dik of te dun gekleed op de redactie, tenzij hij geluisterd heeft naar de weerberichten van Helga. We vragen ons af of dat racespelletje op de PSP er iets mee te maken heeft...

JEROEN VALT VOOR VROUWENSTEM

Een vriendelijke vrouwenstem vraagt me om te keren. Ik twijfel, volgens het kaartje links onderin het beeldscherm kom ik via de route die ik volg ook op mijn vooraf ingestelde eindbestemming. Het vreemde is ook dat zij (die vrouwenstem) wil dat ik tegen het verkeer in ga rijden. Uiteindelijk draait ze bij, en berekent ze een andere route. "At the next intersection, turn left."



Wist je dat die Lamborghini's uiterst onbetrouwbaar zijn? Die uithollingen in de zijkant zijn dan ook gemaakt om bij pech verder te kunnen steppen.

MOOIE VILLA

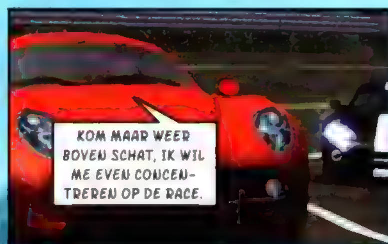
Die lieve vrouwenstem kent het eiland Oahu op haar duimpje en weet waar wat te beleven valt. Ze lijkt haast wel te weten wat ik wil. Soms stuurt ze me via een omweg, zo lijkt het, en dan krijg ik de mooiste stukjes van het eiland te zien. Ook weet ze precies waar de straatraces te vinden zijn. Dan stippelt ze een snelle route uit en kan ik met mijn vette bak (momenteel de heerlijk rijdende McLaren LM) nog even wat centen verdienen.
Ik kom namelijk om in de auto's en heb dringend behoefte aan ruimte, en met die centen kan ik die mooie villa aan de noordelijke kant van Oahu kopen met uitzicht over de azuurblauwe oceaan en een grote garage om mijn mooiste bolides te stallen.

CENTJES VERDIENEN

Centen bij elkaar sprokkelen gaat overigens vrij snel omdat de races simpel te winnen zijn. Toch mocht dit wat mij betreft de pret niet drukken. Immers, na iedere succesvolle race was daar weer die vrouwenstem die mij naar een volgende uitdaging dirigeerde. Met die vriendelijke stem die uit de kleine boxen van de PSP klinkt, worden de ritjes van soms wel 25 kilometer lang toch nog plezierig.
Een echt doel is er niet in deze game, behalve dan veel geld verdienen en natuurlijk die hele vette wagens zien te winnen of zelf aan te schaffen, al is dat laatste een beetje saaie shit.

ONLINE

Toch heb ik heel wat weekenden met plezier in Oahu doorgebracht.



TIJDROVEND

Ik startte nietsvermoedend Test Drive Unlimited voor de PSP op, besloot mijn spel online te spelen en voor ik het wist was ik uren verder. Het spel is verslavend.
Dankzij het GPS systeem is er altijd wel iets te doen. Het systeem stuurt je van de ene race (of uitdaging) naar de andere. En als je dan ook nog online tegenstanders ontmoet en je steeds vettere bolides kunt scoren, weet je dat je te maken hebt met een heerlijk 'tijdrovende' game.





Dat was overigens niet alleen aan die vrouwenstem te danken. Test Drive Unlimited is namelijk een erg leuke game, vooral online.
Ten eerste omdat je dan geen last hebt van politie die jouw roekeloos rijgedrag bestraft, maar vooral omdat je op deze manier tegen verschillende personen kunt racen en je hen je vette bak kunt showen (had ik al gezegd dat ik in een McLaren LM rijd?).
Dat online racen gaat overigens niet zonder de nodige lag, waardoor het beeld soms storend vast staat om zich vervolgens hortend en stotend weer in beweging te zetten.
Maar op zulke momenten is er altijd weer die vrouw die me geruststelt en me met haar zoete stem de juiste weg wijst.

HALEN ALS

- Je een zonnig vakantieoord wilt bezoeken tijdens regenachtige zondagen.
- Je kickt op vette bakken.
- Je op zoek bent naar een heerlijke simpele racegame.



CONCLUSIE

Een online racer voor de PSP waarmee je heel wat uurtjes zoet zult zijn.


JEROEN

SCORE 75

Genoeg te doen om menig regenachtige zondagmiddag mee door te komen.

TEST DRIVE UNLIMITED
PSP
MELBOURNE HOUSE / ATARI
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
3+



"ALTIJD IS ER WEER DIE VROUW DIE ME GERUSTSTELT EN ME MET HAAR ZOETE STEM DE JUISTE WEG WIJST."

SPIDER-MAN 3

STEVEN SLINGERT DOOR NEW YORK

De derde Spider-Man film kan de liefhebbers vooral bekoren vanwege de strijd van onze held tegen Venom, zijn meest gevreesde vijand. Steven bekeek of de bijbehorende game net zo tof is.

"HET HAD DE GAME GOED GEDAAN ALS DE DEADLINE NIET AAN DE RELEASE VAN DE FILM GEKOPPELD WAS GEWEEST."



Hoho…. wel allebei de benen aan de grond houden bij een ingooi.

In de voorgaande Spider-Man games werd een standaard beat'em up gevechtssysteem geïntroduceerd dat inspeelt op de superkrachten van Spider-Man en daar is in dit derde deel niet aan getornd. Het uitschakelen van vijanden gebeurt nog steeds door lichte en zware aanvallen af te wisselen. Tegelijkertijd is het ook mogelijk je webschieters te gebruiken en worpen te maken, hetgeen resulteert in acrobatische combo's, eventueel gevolgd door een speciale aanval die korte metten maakt met alles en iedereen in beeld. Ook zijn er onderdelen waarbij je op het juiste moment op de in het scherm aangegeven knop moet drukken, hetgeen zonder al te veel inspanning de nodige spectaculaire beelden oplevert. Daarnaast hebben we nog de, eveneens simpel uit te voeren, counter. Geen uitdagend Dead or Alive gebeuren dus, maar evengoed een leuke aanvulling op de rest van de actie, die zowel onderhoudend als bekende kost is.

WEBSLINGEREN

De free-roaming opzet van de stad maakt ook weer zijn opwachting en laat je in alle rust rondslingeren en naar eigen inzicht missies aannemen. Binnen een bepaalde tijd checkpoints bereiken, een criminele bende oprollen of een bepaalde foto maken; als je bekend bent met de voorgaande delen zullen de missies je niet verrassen.



En ook nu weer is het slingeren door de stad een van de sterkste aspecten van Spider-Man 3 en ongetwijfeld het interessantste gameplay element. Er wordt redelijk realistisch omgesprongen met bevestigingspunten van je web. Je kunt dus niet lukraak in de lucht schieten als er geen gebouw in de buurt is en hopen dat je web ergens aan blijft plakken.

DEADLINE

Als gevolg van de soms ongelukkige interactie met de omgeving wordt de illusie in het pak van Spider-Man te zijn gekropen niet altijd in stand gehouden. Je wilt eveneens nog wel eens op een vreemde manier langs muren en andere obstakels glijden, op ongewenste momenten ergens aan blijven plakken, of met een sprong buiten het bereik van de camera belanden.



Spider-Man is eigenlijk de bedenker van de jumpstyle.

Deze ietwat slordige kenmerken van de gameplay worden vergezeld door animaties die gebaat zouden zijn bij de nodige extra frames om het bewegen soepeler te laten verlopen. Het feit dat dit alles op je scherm wordt getoverd via middelmatige graphics maken van Spider-Man 3 niet het gewenste next-gen debuut van de serie. Zowel het vechten als het slingeren door de stad weet dankzij karakteristieke moves het echte 'Spidey' gevoel te benaderen, ondanks dat deze elementen niet perfect zijn uitgewerkt. Het had de game echter goed gedaan als de deadline niet aan de release van de film gekoppeld was geweest.

VOICE-ACTING… GROOVY!

Tof is dat de personages in de game zijn voorzien van dezelfde stemmen als hun tegenhangers op het grote doek. Zo zijn Topher Grace (Venom) en Thomas Haden Curch (Sandman) te horen en is zelfs Tobey Maguire bereid geweest de virtuele incarnatie van Spidey van zijn stem te voorzien. Maar voor de zichzelf respecterende nerd, is de aanwezige stem van Bruce Campbell, die het hele gebeuren aan elkaar lult en je wegwijs maakt met de gameplay, vele malen interessanter. Deze vent vergaarde zijn cult status dankzij zijn vertolking van Ash in de legendarische Evil Dead films, en is sindsdien een graag geziene gast in zowel films als games. Groovy!



HALEN ALS

- Je kunt leven met gameplay die niet is opgepoetst tot je glimt.
- Slingeren tussen de wolkenkrabbers van New York hoog op je verlanglijstje staat.
- Je de vorige Spider-Man games met plezier hebt gespeeld… dit derde deel is niet anders.



Wist je dat er zelfs een type auto naar Spider-Man is vernoemd? De Alfa Spider!

CONCLUSIE

Spider-Man 3 de film hoeft zich dus niet te schamen voor Spider-Man 3 de game, maar het is wel weer hetzelfde liedje… games met een filmlicentie worden te gehaast uitgebracht!



STEVEN

SCORE 70

Weliswaar hebben we niet te maken met een gigantisch avontuur van RPG proporties maar de vele missies zorgen evengoed voor een degelijke speelduur.

SPIDER-MAN 3
XBOX 360
ACTIVISION / CONTACT DATA
1 SPELER
OUT NOW

12+



SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP 2007



"ZEKER IN CUSTOM EN SIM MODE IS DE GAME BEHOORLIJK PITTIG."

Moto GP, Superbikes… het maakt J.J. allemaal geen hol uit. Als het maar hard gaat!

Superbikes hebben dan wel niet het sexappeal en de snelheid van de Moto GP, maar deze opgepimpte straatmotoren halen rond de 300 km per uur. En ze zijn bereikbaar voor iedereen, aangezien de 'superbikes' gewoon aangeschaft kunnen worden in de winkel.
Als de Moto GP de Formule 1 van de motorsport is, dan kun je de Superbike-klasse als de DTM-serie zien. En wie wil er niet in een vette BMW of Audi rijden?

BEKENDE WERK

De opzet zal een ieder die wel eens een racesim heeft gespeeld, bekend voorkomen. Pak snel een race op, werk een compleet weekend af (training, kwalificatie en twee races) of ga voor het Wereldkampioenschap.


Wauw, dat is nog eens een close-finish!

Ook is er nog een mode waarin je een 'challenge' kunt aangaan. Denk daarbij aan uitdagingen die je al kent uit DTM Race Driver, Project Gotham Racing of Gran Turismo. Rond pionnetjes slalommen, op tijd rijden, ideale lijn volgen, etc. Alles bedoeld om je rijvaardigheid te vergroten.



BILLEN BLOOT

En rijvaardigheid heb je nodig in SBK 07. Toen ik dacht effe stoer te zijn en alle rijhulp uitschakelde (= de simulatie mode), zag ik meer grind dan asfalt. De motor schiet alle kanten op en je ligt meer naast dan op je tweewieler. Meer nog dan in Moto GP, die ik zelfs in de moeilijkste stand makkelijker vond dan SBK 07.



Is dat een minpunt? Nee, want SBK 07 biedt voldoende mogelijkheden om de moeilijkheidsgraad te verlagen. In Arcade mode kun je doen en laten wat je wilt, in Custom kun je de moeilijkheid langzaam opbouwen en in Sim ga je gewoon met de billen bloot (niet relaxed op asfalt).

TJA, SUPERBIKES…

Zoals ik al eerder meldde, zal niet iedereen bij motorraces meteen aan de Superbikes denken, en dat wordt het grootste probleem bij dit spel. Het verschil in snelheid, dat er in het echt wel degelijk is, merk je in het spel niet (en dus is Moto GP niet per definitie cooler). Grafisch is het ook afdoende, alhoewel mijn ogen inmiddels wel 'bedorven' zijn door al het next-gen geweld.
Ook reageren de motoren behoorlijk realistisch (hoewel de crashes wat schokkerig ogen), voelt de besturing intuïtief, reageert de A.I. redelijk normaal (alhoewel ze er af en toe toch gewoon achterin klappen) en zeker in Custom en Sim mode is de game behoorlijk pittig.
Maar ja, Superbikes… Ik kan niet anders stellen dat je echt 'fan van het genre' moet zijn om SBK 07 te diggen. Maar dan heb je ook wat.

HALEN ALS

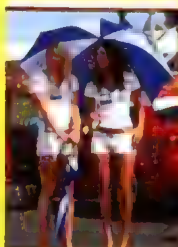
- Je alle motormerken uit je kop kent.
- Je een pittige racegame op twee wielen zoekt.
- Je geen porno mag downloaden en je toch ergens op moet masturberen.


En dan net doen alsof je niet gemerkt heeft dat z'n schoonmoeder niet meer achterop zit.



PITSLETJES

Niks is suffer dan naar een laadscherm kijken, en dus probeert elke developer daar een oplossing voor te vinden.
EA voegt bijvoorbeeld trivia toe of laat je met Ronaldinho een beetje trappen, soms krijg je screenshots van de game te zien of tips. Black Bean Games laat je gewoon geilen op pitpoezen in te kleine broekjes. En de pitgirls bij de Superbikes zijn net wat, eeeh, meer sleezy dan de dames van de Moto GP.
Ik wil niet zeggen dat ik nu van laadschermen geniet, maar het verzacht het wachten wel een beetje.



SUPERBIKES WC 2007



CONCLUSIE

Ben je motorfan, probeer dit dan eens. Tuurlijk is Moto GP hipper maar de lat ligt in SBK 07 hoog, en motorrijden doe je niet om lekker achterover te leunen. Het moet een avontuur zijn.


J.J.

SCORE **81**

Als je op je motor blijft zitten, heb je hier tijden lol van.

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP 2007
PLAYSTATION 2 / PSP / XBOX 360 / PC
BLACK BEAN GAMES / 2K GAMES / TAKE TWO
1 - 2 SPELERS
PS2 / PSP: MEI-JUNI 2007
XBOX 360 / PC: Q4 2007
3+

EARTH DEFENCE FORCE 2017

Het geschater vanuit het testhok is duidelijk hoorbaar. Te midden van de jongens van Powerunlimited.nl zit Jeroen op de bank. In zijn handen een 360 joypad en op zijn gezicht een grijns van oor tot oor.

POWER UNLIMITED GOLD

JEROEN LACHT ZICH EEN ONGELUK

"AL SNEL VECHT JE TEGEN TWEE GIGANTISCHE VUURSPUWENDE GODZILLA-ACHTIGE DRAKEN."

Gigantische mieren krioelen over het beeldscherm, sommige kruipen over gebouwen. In de verte zijn wat springende spinnen zichtbaar. Met m'n vizier volg ik een grote mier die net begint aan de beklimming van een van de grootste torenflats in deze naamloze stad. Zachtjes druk ik de rechter trigger van de Xbox 360 joypad in waardoor mijn held in beeld (gekleed in een soort suf Power Ranger pakje en voorzien van een nimmer slinkende munitievoorraad) een raket afvuurt. Een dikke rookpluim markeert de weg die het projectiel aflegt, richting de mier. Een knal, gekerm, spetters groene smurrie en een torenflat die als een kaartenhuis in elkaar stort. Het gevolg is wel dat de mieren mij gespot hebben en in groten getale op me af komen. In de verte zie ik dat ook de springende spinnen koers zetten naar mij. Snel wissel ik van wapen, een shotgun met de naam Buffalo. Het beeld wordt langzaam gevuld met rode en zwarte mierenpoten. Als een bezetene knijp ik in de trigger, het beeld kleurt groen, de smurrie vliegt om m'n oren.



DRAKEN EN DROPSHIPS

Maar het wordt nog veel gekker. Al snel vecht ik tegen twee gigantische vuurspuwende Godzilla-achtige draken, word ik belaagd door een grote groep dropships die aan de lopende band kolossale robots uitpoepen, en dan is er ook nog de viervoeter die boven alles en ieder een uittorent en met lasers de hele stad aan puin schiet.
Gelukkig sta ik er niet alleen voor. Ik krijg hulp van leden van het Earth Defence Force team. Maar eerlijk gezegd heb ik daar bar weinig aan, behalve dan dat ze de aandacht afleiden. Ook de diverse voertuigen als een helikopter en een tank laat ik voor wat ze zijn.

GAMENERDS

De grap zit hem namelijk in het volgende. Gedurende de missies (het spel telt er 54) dien je zoveel mogelijk lelijke tweedimensionale pictogrammen op te pakken. Sommige geven je wat gezondheid terug terwijl andere je snellere en krachtigere wapens opleveren; denk aan een raketwerper die twintig raketten in één enkel salvo af kan vuren of een shotgun zoals de buffalo waarmee je mieren en spinnen zo de lucht in kunt knallen. Met zulke wapens heb je geen tank nodig natuurlijk.

HALEN ALS

- Je van knallen houdt.
- Je niet altijd alles serieus neemt.
- Je ook wel eens krom wilt liggen van het lachen.

EARTH DEFENCE FORCE 2017



BIZAR

Earth Defence Force 2017 moet je niet serieus nemen, je moet er ook niet naar kijken, je moet het spelen. Je moet je diepere gedachten uitschakelen, op de bank gaan zitten (het liefste met een vriend zodat je in co-op kunt spelen) en gewoon knallen tot je alles uitgeroeid hebt. Het is goedkoop, simpel en bizar vermaak. Met dit in je achterhoofd zul je ongetwijfeld net zo veel plezier aan deze game beleven als wij in het testhok.





Mierenneukers worden helemaal hitsig van dit spelletje.

ZO SLECHT DAT HET GOED WORDT

Earth Defence Force is eigenlijk een hele slechte game. Zo moet je hem dan ook bekijken, het is zo fout (Starship Troopers meets Godzilla) dat het weer leuk wordt.
Het is stom, simpel, dom en lomp. Er is geen A.I., geen collision detection en al helemaal geen diepe structuur. Het is gewoon stompzinnig vermaak van de bovenste plank.

CONCLUSIE

Je kunt de game serieus nemen en dan geef je het een onvoldoende, maar je kunt het ook met een vette knipoog bekijken en dan geef je het een topscore!



JEROEN

SCORE **90**

Na een kleine twaalf uur heb je de game op één moeilijkheidsgraad uitgespeeld.

EARTH DEFENCE FORCE 2017
XBOX 360
D3 PUBLISHERS
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

12+



ALLEEN BIJ FREE RECORD SHOP

VAN 199,99

169,99



PlayStation® Portable

ALLEEN DEZE WEEK

159,99

PER STUK







DEZE ACTIE IS GELDIG OP DE PLAYSTATION PORTABLE BASEPACK EN DE PINK L.E. PACK ALLEEN GELDIG VAN 24 T/M 31 MEI 2007. NIET GELDIG IN COMBINATIE MET ANDERE ACTIES.
WIJZIGINGEN IN AFBEELDING, PRIJS EN DRUKFOUTEN VOORBEHOUDEN

free record shop



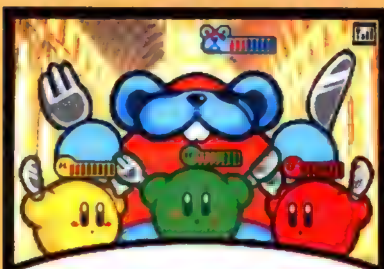
THAT'S ENTERTAINMENT

PlayStation Portable is verkrijgbaar in de kleuren wit, zwart en roze!

www.FreeRecordShop.nl

KIRBY MOUSE ATTACK

Stel nu eens dat Kirby écht bestond. Wat zou jij met hem willen doen? Jurjen zou zich in ieder geval haastig uit de voeten maken.





Ik vroeg laatst aan m'n bakker, geeft u mij de grootste taart in uw winkel. Kwam ie met z'n vrouw aanzetten...

Geen wezen is veilig voor Kirby. Hij zuigt ze op en spuugt ze uit. Of slikt ze door, om hun krachten over te nemen. Met deze krachten kan hij de levensvormen in zijn omgeving nog doeltreffender uitroeien.
Het lijkt me niet overdreven om Kirby de George Bush van de videogames te noemen.

DUIVELS GRIJNZENDE CLOWNSKOP

Niets mis met George Bush natuurlijk. En ook niet met Kirby.



Kirby pakt gelijk z'n zwaard als iemand beweert dat ie alles uit z'n duim zuigt.

Dat trucje met dat zuigen en overnemen van krachten gaat zelden tot nooit vervelen, ook niet in zijn nieuwste avontuurtje. Het levert natuurlijk ook altijd weer gevarieerde gameplay op.
Dit keer kan Kirby vijfentwintig verschillende vaardigheden overnemen, waardoor hij bijvoorbeeld in Ninja-Kirby, Bever-Kirby of Bubbel-Kirby verandert.
Elke hoedanigheid laat hem een



WAT EEN ZURE LUCHT KOMT ER UIT JE MOND. HEB JE SOMS NET M'N SCHOONMOEDER OPGEZOGEN?

aantal speciale acties uitvoeren. Als Goochel-Kirby kun je bijvoorbeeld drie duiven schuin omhoog laten vliegen om vijanden te raken, of de snellere speelkaarten rechtdoor schieten. Als je tegelijk omhoog en



Wist je dat Kirby een drankprobleem heeft? Hij is al een tijdje aan de zuigfles.

op B drukt tovert Goochel-Kirby een wildzwiepende en duivels grijnzende clownskop uit zijn hoed.
Je kunt voor de meeste transformaties dit keer ook extra moves veroveren, deze zijn in schatkisten verstopt.

GROTE ENERGIEPIL

Het bovenste scherm toont de platformactie. Het onderste scherm biedt plaats aan vijf, eh, dingen. Schatkisten bijvoorbeeld of energiesnoepjes of extra vaardigheden. Met wijsvinger, piemel en/of stylus kun je sommige van deze dingen naar elkaar toe slepen om ze te mixen. Spring-vaardigheid en Vuur-vaardigheid leveren in de mix gegooid bijvoorbeeld IJs-vaardigheid op of een willekeurige andere kracht. Twee kleine snoepjes kun je mixen voor een grote energiepil, je snapt het wel.
Een schatkist gaat pas open als je hem naar het eind van een level hebt gebracht. Vaak probeert een laffe muis dit te voorkomen door hem uit je lichaam te beuken, waardoor af en toe een soort achtervolgingsrace ontstaat.

ONDERSCHEID

Dat gedoe met die schatkisten is eigenlijk het voornaamste punt van onderscheid met eerdere Kirby's, en eigenlijk ook de voornaamste reden dat ik dit spel niet onder schijt.
Want die gameplay lijkt toch wel héél erg op die in eerdere avontuurtjes als Dreamland 1, 2 & 3, Adventure, Amazing Mirror, Crystal Shards, Suck My Dick en Nightmare in Dreamland.
En dat terwijl de roze rakker met die vorige fantastische DS-titel Canvas Curse en eerdere hoogstandjes als Dream Course, Pinball en Tilt 'n Tumble heeft bewezen zich weldegelijk te lenen voor unieke en vernieuwende spelconcepten.



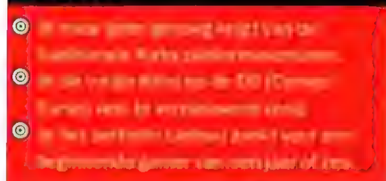
ZEVEN UUR

Zoals dat hoort bij een traditionele Kirby, neigen graphics, besturing, levelontwerpen en bliepjesliedjes naar vrolijkmakende perfectie, en heb je de game vrij snel uitgespeeld.
De speelduur wordt nog wat opgerekt doordat je uiteindelijk alle honderdtwintig schatkisten (sommige bevatten extra moves, sleutels naar nieuwe levels of leuke verzameldingen) uit de levels wilt slepen, en een pittige reeks eindbazen tussen jou en het eind van het avontuur staat. Maar veel langer dan pakweg zeven uur, zul je hier niet mee zoet zijn.

> "HET LIJKT ME NIET OVERDREVEN OM KIRBY DE GEORGE BUSH VAN DE VIDEOGAMES TE NOEMEN."

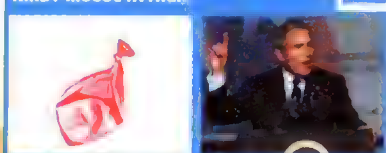
MINISPELLETJES

Zoals dat hoort bij een DS-avontuur zijn er minigames bijgesloten die je met de stylus kunt besturen. Het zijn er drie dit keer, je kunt ze ook tegen je vrienden spelen, en ze hebben weinig om het lijf.



HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]



SQUEEK SQUAD

Ditzelfde spel is in het land van George Bush verschenen met de titel Kirby's Squeek Squad, oftewel Kirby's Piepgroep. Kirby's Piepgroep, klinkt goed. Eigenlijk best jammer dat die titels niet gewoon rechtstreeks naar het Nederlands worden vertaald.

CONCLUSIE

Kirby blijft goed voor een zorgeloze en vrolijk stemmende spelbeleving, maar door gebrek aan werkelijk nieuwe dingen is dit een behoorlijk inwisselbaar avontuurtje geworden.



JURJEN

SCORE **69**

Zeven uur.

KIRBY MOUSE ATTACK
DS
NINTENDO
AVONTUUR: 1 SPELER / MINI-GAMES: 1 – 4 SPELERS
OUT NOW

3+



PENUMBRA: OVERTURE

MAARTEN SCHIJT ZEVEN KLEUREN

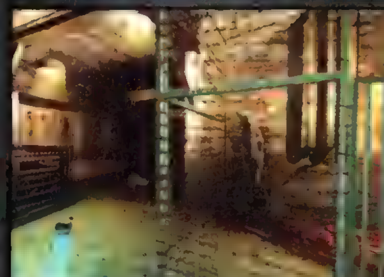
Zwetende nerds die op een zolderkamertje aan een game sleutelen, ze bestaan nog. Penumbra is daar het bewijs van. Maarten checkte de game die door vier Zweden gemaakt is als tech demo en dankzij lovende kritieken is omgetoverd tot een game die nu in de winkels ligt.

Stel, je moeder is net overleden en je krijgt een geheime brief van je lang geleden overleden vader waarin een heel lulverhaal staat met de opdracht dat je ergens naartoe moet. Wat doe je dan?
In Penumbra staat Philip voor dit dilemma. Hij kiest voor het avontuur, en komt zo in Groenland in een verlaten mijnschacht terecht...


(Door: **The Edge**)
Daar word ik niet vrolijk van.

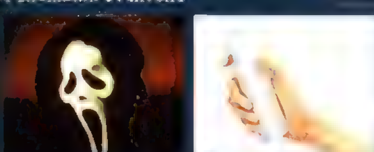
GEEN SHOOTER

Penumbra is een adventure horror game die je speelt vanuit een first-person view en waarin het draait om puzzelen. Denk aan simpele dingen zoals de sleutel van een gelockte deur zoeken, een kast aan de kant duwen, een plank als koevoet gebruiken om een deur te forceren enzovoort.
Werkelijk alles wat je tegenkomt


(Door: **Dennis**)
'Beter een dode hond aan de muur dan humorloze bijschriften'.

kun je oppakken en gebruiken om je een weg te banen door de angstaanjagende omgeving waar je in rondstruint.
De puzzels zijn overigens niet erg ingewikkeld. De oplossing ligt vaak voor de hand of het gezochte item ligt zo dichtbij dat zelfs Ed het zonder bril nog zou zien.

PENUMBRA: OVERTURE



PAK WAT JE PAKKEN KAN

Het leuke van Penumbra is dat je alles wat je pakt en doet, ook echt moet doen met de muis. Een deur openen is normaliter een kwestie van een druk op een knop. In Penumbra moet je klikken, vasthouden en daadwerkelijk de beweging maken alsof je een deur opent. Hetzelfde geldt voor het werpen van een steen, het oppakken van een plank en het opendraaien van een luik.
Het is effe wennen in het begin vooral omdat je de muis op de muismat moet houden, maar als je het eenmaal door hebt, is het cool.
Verwacht echter geen perfectie; als je er tien keer over doet om met een hamer ergens recht op te slaan, wordt je humeur er echt niet beter op. Ook de camera voelt niet altijd even soepel aan.

ZEVEN KLEUREN BAGGER

De donkere ruimten waarin je gebruik maakt van je zaklamp of flare en de angstaanjagende muziek en geluiden zorgen voor constante spanning en sfeer. Maar feitelijk gebeurt er niet zo heel veel in de game behalve dat je oplossingen zoekt en het gevaar probeert te ontlopen.
Wat de fuck? Ja, je leest het goed: Philip is geen held. Hij is een pussy die vijanden en vechten juist ontwijkt. Maar wat zou jij doen als je in een donker hol onder de grond zit? Precies, zeven kleuren bagger schijten.
Het vechten is sowieso een lachertje. Het ziet er niet uit en werkt voor geen meter. Reden te meer om die shit gewoon te mijden en eventjes te schuilen als er een vijand nadert.

HALEN ALS
- Je toe bent aan wat nieuws.
- Je van angstzweet houdt.
- Je puik werk van vier nerds wilt zien.

"DE DONKERE RUIMTEN EN DE ANGSTAANJAGENDE MUZIEK EN GELUIDEN ZORGEN VOOR CONSTANTE SPANNING EN SFEER."

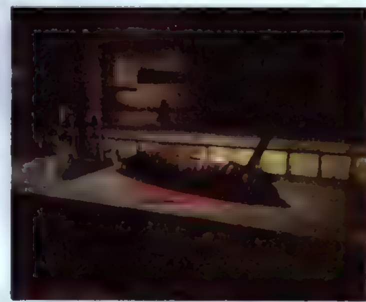

(Door: **Nando**)
Na 'Eigen Huis en Tuin' en 'Dansen met Sterren'... Nu 'Klussen met Criminelen'

PENUMBRA Wii

Met die bewegende physics leent de game zich uitermate voor de next-gen van Nintendo. Soms had ik zelfs het idee dat ik met de Wii in de weer was; Elebits bijvoorbeeld werkt volgens hetzelfde principe. De bewegingen zouden op de Wii vrijwel zeker nog veel natuurlijker aanvoelen.

EPISODE 1

Penumbra is misschien geen titel die je zal overweldigen op grafisch gebied maar de gameplay en het sfeertje zijn om van te smullen en zorgen ervoor dat je menigmaal een hartverzakking krijgt. En dat in een genre dat ik altijd als saaie shit bestempelde. Episode 1 kost maar 20 euro en volgend jaar kun je ook nog episode 2 en 3 verwachten.



CONCLUSIE

Een buitengewoon vermakelijk adventure dat vooral door het vette idee en de sfeer aangenaam overkomt maar niet altijd even overtuigend is uitgewerkt.


MAARTEN

SCORE **72**

Penumbra is een uitstapje van niet meer dan een dag.

PENUMBRA: OVERTURE
PC
FRICTIONAL GAMES
1 SPELER
OUT NOW

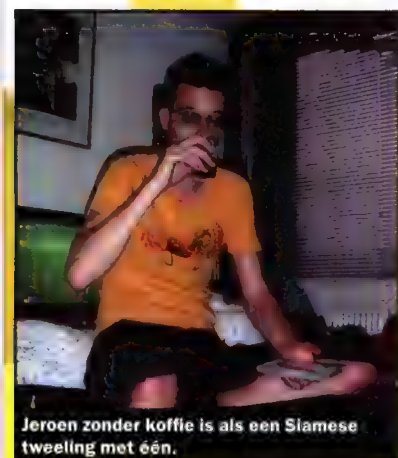
12+



PUZZLE QUEST
CHALLENGE OF THE WARLORDS

Wat begon met een onschuldige bestelling van het PSP spelletje Puzzle Quest via Play.com, eindigde voor Jeroen in een ware nachtmerrie.

"Momentje hoor, ik leg hem even op de oplader," verwelkomt Jeroen ons terwijl we zijn kamer, gelegen op de eerste verdieping van zijn jaren zestig woning, binnenkomen. Hij deelt het huis nog wel met zijn vriendin maar daar is dan ook alles mee gezegd. "Ik mocht hier nog wel blijven wonen, maar dan moest ik mijn intrek nemen in deze kamer."


Jeroen zonder koffie is als een Siamese tweeling met één.

De luxaflex voor de ramen zijn dicht. "Dan weerspiegelt het beeldscherm van de PSP niet zo", beantwoordt Jeroen onze vragende blik. Verder valt op dat de kamer, met langs de muur uitpuilende Ikea kasten vol met games, gameaccessoires en andere game gerelateerde prullaria, niet groot is. De slaapbank in het midden neemt nog de meeste ruimte in. Naast dit zitmeubel staat zijn grootste vriend, zo zegt hij zelf: de witte Senseo. "Door haar kan ik nachten doorhalen."



We vragen hem, terwijl we een kopje koffie aangeboden krijgen, waar het mis is gegaan.

BESTELLING

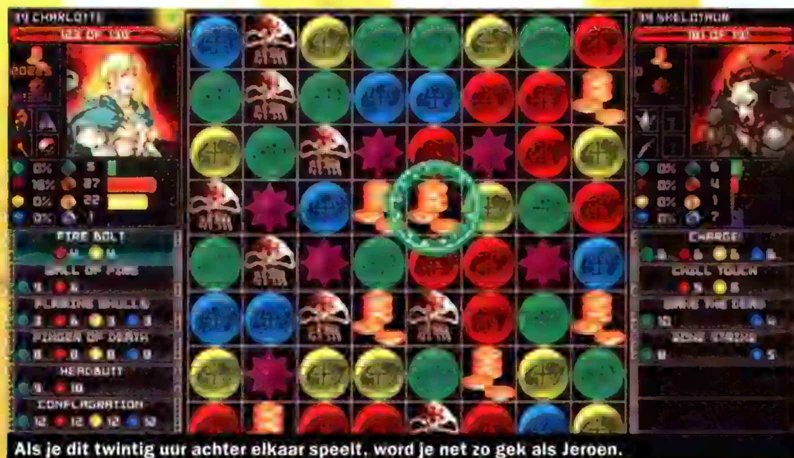
"Het is allemaal gekomen door een vriend die me vertelde over Puzzle Quest, een game voor de PSP en DS. Ik móest het volgens hem proberen. Alleen kon ik geen winkel vinden die deze game in de schappen had liggen, en dus besloot ik 'm via Play.com te bestellen. Een kleine twee weken later kreeg ik de PSP versie thuisbezorgd."
Jeroen grabbelt wat in een stapel en trekt er het doosje van de game uit. "Ik geloof dat het een uurtje of zes in de avond was toen ik begon en ik stopte er rond een uur of vier 's middags weer mee. Daarna ben ik naar bed gegaan om de volgende ochtend door de wekker heen te slapen. Zo verliep de hele week eigenlijk, tot ergernis van mijn vriendin."

> "HET GAAT STEEDS BETER MET ME. IK HEB HET SPEL AL VIER DAGEN NIET AANGERAAKT."


Naar Japanse begrippen is het best een grote kamer, hoor.

VERBETERING

"Het gaat nu beter met me," vervolgt hij, "ik heb mijn verslaving nu aardig in de hand. Kijk ik kan hem nu gewoon laten liggen, maar dat was in het begin wel anders."
Jeroen staat op en pakt de game erbij om het een en ander uit te leggen.
"Het is in feite heel simpel. Het is een puzzelspel, zoals het spelletje Bejeweled. Op het scherm zijn verschillende symbolen aanwezig en door rijtjes van drie, vier of vijf te maken, speel je ze weg.


Als je dit twintig uur achter elkaar speelt, word je net zo gek als Jeroen.

Je mag echter alleen een symbool bewegen wanneer dit meteen een rijtje oplevert."
Ter verduidelijking maakt Jeroen een rijtje van drie blauwe rondjes. "Op deze manier speel je om de beurt wat balletjes of doodshoofdjes weg. Gekleurde ballen wegspelen levert mana op die je dan kunt gebruiken voor magische spreuken, terwijl de paarse symbolen extra ervaringspunten opleveren, zoals in een RPG. De doodshoofdjes tenslotte zijn er om gezondheidspunten van je tegenstander af te snoepen." Het is inderdaad een heel simpel principe, merken we op.
"Dat is juist het gevaar van het spel", beaamt Jeroen. "Doordat het zo simpel is, begin je eraan en voor je het weet zit je vijf uur lang non-stop te puzzelen".

PUZZLE QUEST CHALLENGE OF THE WARLORDS

HALEN ALS

- Je van puzzelen houdt.
- Je van rollenspellen houdt.
- Je niet bang bent voor een verslaving.

JEROEN OPENHARTIG OVER ZIJN VERSLAVING

"Naarmate je meer speelt word je sterker en kun je zelfs steden innemen, wezens trainen, etc. Het spel is een volwaardig rollenspel in de vorm van een verslavend puzzelavontuur. Maar het gaat steeds beter met me", glimlacht Jeroen. "Ik heb het spel al vier dagen niet aangeraakt."
We vragen hem toch even waarom de PSP op de oplader ligt? "Oh, ik heb hier geen PC, dit is de enige manier om toch te kunnen mailen. Het is wel behelpen ja."



Hier doe je het allemaal voor: dat je er met vliegende kleuren doorkomt…

CONCLUSIE

Puzzle Quest zit ontzettend goed in elkaar, het houdt je in z'n greep. Alleen geschikt voor lezers zonder vaste relatie.


JEROEN

SCORE **85**

Indien er verslaving optreedt, kan dit maanden aanhouden.

PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS
PSP / DS
INFINITE INTERACTIVE / D3 PUBLISHER
1-2 SPELERS
OUT NOW (ALLEEN VIA IMPORT KANALEN ZOALS PLAY.COM OF GAMESHOPS).
3+



NARUTO CHRONICLES

Twee reviews van games gebaseerd op twee van de populairste animatieseries ter wereld is natuurlijk een goede gelegenheid om naast deze titels ook eens stil te staan bij het fenomeen dat deze franchises heeft voortgebracht: animé.


STEVEN SAN

NARUTO: UZUMAKI CHRONICLES

De Naruto gekte is officieel dan nog wel niet losgebarsten in Nederland, evengoed heeft het succes van deze animé serie er in de rest van de wereld wel voor gezorgd dat de echte liefhebber Naruto al heeft ontdekt. De hoogste tijd dus voor een nieuwe Naruto game.



Er zijn reeds meerdere Naruto games verschenen die allemaal een bepaalde tak van het fightinggenre vulden. En na enkele aardige twee en vier speler games is het nu de beurt aan een heus singleplayer avontuur, waarin de dreiging van Orochimaru centraal staat. Niet bekend met de verhaallijn? Orochimaru is een van de stoerste badguys die een animé serie ooit heeft voortgebracht. Deze afvallige ninja heeft het voorzien op het dorp Konoha waaruit hij ooit is verbannen.
Gelukkig zijn er vele sterke ninja's die Konoha beschermen waaronder Naruto, een ninja in opleiding met de droom ooit Hokage (de leider van een ninja dorp) te worden. Dankzij de kracht van een demonische vos met negen staarten beschikt hij over vele indrukwekkende technieken die hij zonder aarzeling inzet in de strijd om zijn thuishaven te beschermen.

SIMPELE AANVALLEN

Naruto is zonder enige twijfel mijn favoriete animé van de laatste jaren, en de wereld die deze serie schetst is een geweldige basis voor een game. Maar eerlijk is eerlijk, los van de licentie zou een titel als Uzumaki Chronicles onmiddellijk in de vergetelheid raken.
Vanuit een menu neem je missies aan en wandel je over een map van de ene naar de andere locatie. Vanaf deze map word je sporadisch naar gevechten geteleporteerd, waarin je het meestal tegen meerdere vijanden moet opnemen. Hierbij kun je gebruik maken van een paar simpele aanvallen en enkele ninja technieken om de niet al te snuggere tegenstanders van hun energie te ontdoen.
Het is leuk om bepaalde, uit de serie bekende, technieken te gebruiken maar dat komt toch vooral door de kracht van de animé serie, niet door de kracht van de gameplay.





CONCLUSIE

Naruto: Uzumaki Chronicles is in alle opzichten een game die zich laat dragen door de licentie. Gelukkig is de gameplay net toereikend om de aspirerende ninja die wanhopig op een Naruto game zit te wachten, enigszins te vermaken.


STEVEN

SCORE **64**

ZELFVERDEDIGINGSCURSUS

Het verre Oosten en met name Japan staat bekend om z'n rijke vechtkunst geschiedenis. Van Karate en Aikido tot Sumo en Kendo; er zijn vele indrukwekkende stijlen te vinden die alle ook hun weerslag op de Japanse entertainment industrie hebben gehad. Deze klassieke stijlen leveren gecombineerd met de Japanse creativiteit namelijk schitterend fictieve technieken op, waar wij als animé en videogame liefhebbers volop van kunnen genieten. Hier volgen vier basistechnieken die iedere vechtkunstenaar moet beheersen.

STOTENREGEN



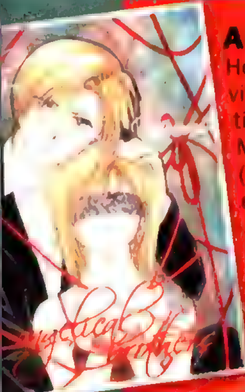
Een beetje animé held kan er een stotenaanval uitgooien die te snel is om met het blote oog te volgen. Zowel de ninja's in de Naruto serie als de helden uit Dragon Ball Z beheersen deze techniek. Het waren echter klassiekers als Hokuto No Ken (Fist of the Northstar in de volksmond) en Saint Seiya die deze moves aan het grote publiek introduceerden. Seiya heeft zijn Meteor Fist en de rake klappen die Kenshiro uitdeelt met een ontploffend hoofd tot gevolg, zijn legendarisch.

ENERGIEBALLEN EN STRALEN

Ouderwets meppen zal altijd zijn charme houden maar in een epische strijd hoort een confrontatie waarbij grote energiestralen worden afgeschoten, die elkaar onderweg ontmoeten om te bepalen wie de grootste heeft (grootste energiestraal natuurlijk... viespeuk).
Vele krijgers beheersen deze techniek maar de Kamehameha van Goku blijft de ultieme aanval. Je dacht toch niet dat Ken en Ryu uit Street Fighter II de pioneer waren met hun Hadoken?



& DRAGON BALL Z

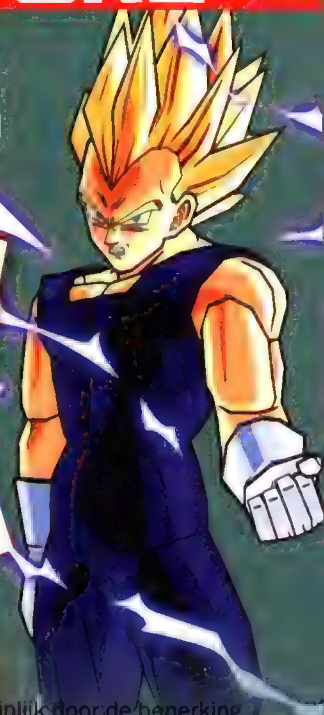


ANIMÉ, DE TEKENFILM VOOR VOLWASSEN

Het mooie aan animé is de diversiteit van stijlen die in de vele series zijn te vinden. Je hebt series met fantasiewerelden, science-fiction settings, martial arts avonturen of combinaties van dit alles (big robots for the win!). Maar daarnaast heb je ook series die draaien om een bepaalde sport (honkbal en basketbal zijn altijd erg in trek) of simpelweg het leven van een groepje scholieren volgen. Er is drama en komedie, en serieuze onderwerpen worden niet geschuwd. Dankzij Hentai is er zelfs pornografische content te vinden.

Dit rijke aanbod komt voort uit de lage budgetten die Japan vroeger kende voor live action shows; iets het was simpelweg goedkoper om een serie te tekenen dan te filmen, waar wij als animé liefhebbers vandaag de dag de vruchten van plukken. Nog bedankt!





DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI 2

De Dragon Ball Z: Budokai games zijn een grote hit onder zowel liefhebbers van de inmiddels klassieke animé serie als fans van Japanse fightinggames met een twist. En niet geheel onterecht want zelfs los van de licentie houdt de gameplay stand. Hopelijk is dit ook het geval op de PSP...

Het Dragon Ball Z universum wordt natuurlijk gekenmerkt door krachtige krijgers die allen zijn voorzien van opvallende technieken en deze graag gebruiken in gevechten die volledig over de top zijn.

De Budokai serie heeft de basis (die ten tijde van de Super Nintendo is gelegd) overgenomen en op succesvolle wijze naar 3D vertaald, en weet de chaos die gepaard met een gevecht in Dragon Ball Z goed na te bootsen.

Snelle combo's van trappen en stoten waarbij je de tegenstander meters de lucht in lanceert om hem of haar vervolgens weer richting grond te meppen, zijn standaard kost evenals energieballen in alle maten die met hoge snelheid worden afgeschoten.

Deze gameplay werkt ook prima op de PSP en ik heb niet met de knoppen lopen vechten om de gewenste moves uit te voeren.

SPETTERENDE GRAPHICS

Het verhaal draait om de alternatieve realiteit waar Goku is overleden aan een hartziekte en de Androids de wereld in hun greep hebben. Je begint de Story mode als



Future Trunks maar krijgt natuurlijk nog vele kansen om met de andere geliefde personages uit de serie te spelen.

Waarschijnlijk door de beperking van de UMD disk zijn er geen lange tekenfilmfragmenten of cut-scenes aanwezig dus zelfs naar mijn smaak zat ik door iets te veel tekst en menu's te klikken eer ik mocht vechten (bovendien is deze saga sowieso een beetje lastig te volgen). Er zijn verder niet zoveel memorabele spelmodes aanwezig als we gewend zijn van de PS2 versies, met een ad hoc multiplayer als enige interessante toevoeging.

De game spettert overigens wel van het scherm dankzij de scherpe graphics en felle kleuren. Bovendien is er een Japanse taaloptie zodat de diehard fans kunnen genieten van de originele stemmen (niet dat er veel gesproken tekst is, maar toch leuk).

CONCLUSIE

Vergeleken met de Budokai games op de PS2 voelt deze PSP versie een beetje uitgekleed aan, maar de aanwezige spelmodes zijn gelukkig wel voorzien van de kwaliteit die we inmiddels gewend zijn van deze serie.



STEVEN

SCORE 77

POWER-UP



Het is altijd handig om een troef achter de hand te hebben. Wat doe je dus als je net volledig bont en blauw bent geramd door een slechterik? Dan doe je een beroep op je verborgen krachten die jou (veelal door een uitbarsting van energie die je outfit en haar wild doen wapperen) van ongekende mogelijkheden voorziet.

De transformatie van Goku tot Super Saiyan tijdens zijn gevecht met Frieza is een onvergetelijk moment in de serie, maar ook het aanboren van de maximale kracht van Rock Lee in zijn gevecht tegen Gara (in de tweede Naruto Saga) is een kippenvelmoment.

COMBI-ATTACK

Er is een nieuwe trend in martial arts land die alle stoere kids gebruiken. Een grote energiebal creëren en deze simpeltjes afschieten is namelijk zóóóó 2000. Als je een beetje om je imago geeft dan creëer je een mooie glimmende energiebal in je handen en lever je deze eigenhandig al rennend bij je doel af, het liefst in het gezicht. Althans, zo pakken Naruto en tegenspeler Sasuke het tegenwoordig aan.





Redding is nabij



NationaleVacaturebank.nl

De grootste banensite van Nederland



PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY - JUSTICE FOR ALL

Na zijn lovende woorden over deel één, hadden we verwacht dat Jurjen wel wat enthousiaster zou reageren op het verzoek deel twee te bespreken. Wat was zijn probleem?

Edelachtbare lezer, ik moet eerlijk bekennen dat ik niet heel vrolijk werd toen ik na Pokémon Ranger en Hotel Dusk alweer zo'n leesspel in mijn DS moest steken. Waar gaat het heen met deze wereld, zo vroeg ik mij af, als we onze literatuur van



geurloze schermen moeten lezen en niet, zoals het hoort, van bedrukt en beduimeld papier?

SCHERPZINNIG

Het probleem [illegible] Pokémon Ranger en Hotel Dusk [illegible] de eindeloze teksten respectievelijk overbodig, nietszeggend en ongeloofwaardig waren. Hoe slecht de teksten in Hotel Dusk waren geschreven werd mij pas écht duidelijk toen ik dat tergend trage [illegible] hoek had gekwa[illegible] maar eens aan Phoenix 2 begon. Met een steeds mildere glimlach nam ik de dialogen tot me. Het is vermakelijk om te lezen hoe Phoenix Wright denkt en handelt. Zijn zelfspot, de scherpzinnige grapjes, de o[illegible] maar toch altijd consistente [illegible] en de subliem[illegible] van dit alles. Dít is entertainment!

KEUZES

Zo lang ik [illegible], vind ik het niet erg [illegible]. Het wordt zelfs leuk.
Toch zijn de leukste momenten in Phoenix 2 de momenten waarop je keuzes moet maken. En dan bedoel ik niet de keuze om eerst over de plaats van de moord te praten en dan pas over het mysterieuze meisje, of andersom, maar van die keuzes waarvan veel, zoniet alles, afhangt.
Waag je het om de getuige nog eens extra onder druk te zetten, met het risico op een reprimande van de rechter, dit keer ook nog eens vertaald in het slinken van je energiebalk?
Welk bewijsstuk leg je op tafel op het moment dat alles verloren schijnt en aan de veroordeling van



Tja meisje; je nagels lakken, sms'en en tegelijk een sigaret opsteken terwijl je de Viva doorbladert en een CD uit z'n hoesje haalt kan nu eenmaal niet als je auto rijdt.

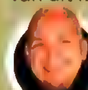
je cliënt nog onmogelijk lijkt te ontsnappen?

EXPANSION PACK

Phoenix 2 doet alles goed wat deel één ook al goed deed, en voegt daar weinig aan toe. De belangrijkste vernieuwingen zijn de reeds genoemde energiebalk en de "Psyche Lock"-functie, waarbij je de psyche van een getuige kunt openbreken door hem het vuur aan de schenen te leggen en op inconsistenties te betrappen. Het is een aardige toevoeging, maar een werkelijke vernieuwing zou ik het niet willen noemen.
Phoenix 2 voelt als een expansion pack van deel één, met vier nieuwe, zeer uitgebreide zaken. Nu viel er natuurlijk ook niet zoveel te verbeteren of toe te voegen aan de voorganger, dus wil ik dit feit best door de vingers zien.
Weet je, zolang ik word vermaakt op de manier als Phoenix 2 me vermaakte, vind ik het allemaal best.

CONCLUSIE

Als je vermaakt wilt worden door een spits geschreven, kwalitatief hoogstaand en humorvol tekstavontuur, is Phoenix 2 de beste keuze van dit moment.



JURJEN

SCORE 80

Negen uur.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – JUSTICE FOR ALL
DS
CAPCOM / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW
12+



PC

SAM & MAX: EPISODE 5 - REALITY 2.0

Voor het finale zesde deel van de Sam & Max serie zich openbaart, speelde Jan eerst nog Reality 2.0., de vijfde episode uit de doldwaze avonturen van een hond en konijn die Jan nog bijna vaker ziet dan zijn eigen vrouw en kind...

Het nadeel van de Sam & Max Episodes is dat ze snel uitgespeeld zijn, en dat ik als een kind op mijn stoel ongeduldig zit te wippen tot er zich weer een nieuw deel aandient. Het voordeel is dat ik de afgelopen maanden echt een band met de personages – hoe absurd wellicht ook – op heb gebouwd. Ieder weerzien is aangenaam en de gedachte Sam & Max na Episode 6 los te moeten laten, vervult mij nu al met melancholie.
Gelukkig is het nog niet zover. Episode 5 weet na het ietwat tegenvallende deeltje 3, de sterke lijn van Episode 4 voort te zetten en dat is reden genoeg voor een zonnig humeur.

CYNISCHE CYBERSPACE

Deze keer staat het internet centraal in een nieuwe zaak voor ons detectiveduo. Het gaat allemaal om een MMORPG in ontwikkeling, genaamd Reality 2.0, die voor de nodige problemen zorgt.
Telltale heeft een soort hilarische parodie op The Matrix en Second Life in elkaar geknutseld. De game speelt gewoon net als de vorige Episoden, alleen nu is de wereld 'gekloond'; er is een 'normale' speelwereld en er is de Reality 2.0 versie van die speelwereld.
Dit is een even briljante als humoristische vondst aangezien diverse puzzels bijzonder grappig op elkaar ingrijpen. Sam & Max kunnen bovendien niet te lang in cyberspace vertoeven, voordat wereldwijd alle PC's crashen!



SUPER MARIO

In het vertellen van clowneske, zeer genietbare komedie heeft Telltale zich inmiddels bewezen, maar ook de grappen zijn deze keer weer fris en scherp. Van gerecyclede grappen (iets waar de vorige delen af en toe last van hadden) is nu geen sprake en het hele virtual reality sausje geeft de look van bekende locaties een nieuwe impuls. Ook de ode aan diverse andere films en videogames - Tron 2.0, muntjes verzamelen à la Super Mario, MMORPG's in het algemeen - is voor gamers met een open blik en een brede achtergrond extra leuk om te ervaren.
De puzzels zijn over het algemeen weer niet heel erg moeilijk en soms heb je meer het idee een komische interactieve film na te spelen.
Toch bestaan sommige puzzels deze keer zowaar uit verschillende fasen waarbij (on)logisch denkwerk en een scherpe blik hand in hand gaan.
Wie de vorige Episoden heeft gedownload wil natuurlijk weten hoe het avontuur van Sam & Max eindigt. Episode 5 is wat dat betreft een prima en zeer smakelijke voorlaatste gang voordat we het beoogde klapstuk krijgen opgediend.



CONCLUSIE

Whahaha! Hihihihihi! Hoehoehoe! Gniffelgniffelgniffel. Proest, kuch, gasp...



JAN

SCORE 80

Ongeveer net zo lang [illegible] als Episode 4

SAM & MAX: EPISODE 5 – REALITY 2.0
PC
TELLTALE GAMES
1 SPELER
OUT NOW
12+



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Splinter Cell: Double Agent op Xbox 360 was fantastisch maar op de Wii was 't teleurstellend. Double Agent op de PS3 is natuurlijk minstens van dezelfde kwaliteit als de 360 versie. Toch, Jan?

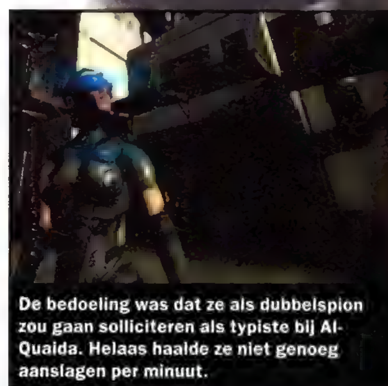
Elders in deze PU lees je mijn enthousiaste verslag over de nieuwe weg die de Splinter Cell serie inslaat met Conviction, alweer het vijfde deel in deze succesvolle reeks. Voordat het zover is kunnen PS3 gamers nog even in Sam's dubbelrol duiken met Double Agent. Maar waar Ubisoft met de Wii versie behoorlijke steken liet vallen, lijkt ook hier tijdens het overzetten niet alles goed te zijn gegaan.

MINDER STRAK

Om te beginnen oogt de PS3 versie duidelijk minder strak dan op Microsoft's console. Zo komen de licht- en schaduweffecten een stuk minder fraai in beeld. Daarnaast vind ik de goggles een fractie minder goed werken; de heat en x-ray effecten zijn een tikje onduidelijker. Ook miste ik kleinere effecten zoals rookwolken, opstuivend zand en vuil. Beetje slordig allemaal. Nog slordiger is de framerate die vooral in het begin van het spel op de raarste momenten inkakt. Het blijven gelukkig incidenten, net als bijvoorbeeld de sound glitches (haperingen in de stemmen), maar dergelijke missers in de afwerking staan niet zo netjes.

LOCK PICKING MET SIXAXIS

Neemt niet weg dat de gameplay nog steeds van hoog niveau is. De combinatie van sluipen, stoeien met gadgets, stoere killmoves en de infiltratie bij de terroristen terwijl je ook de NSA te vriend moet houden, blijft ijzersterk.
Geinige verandering: lock picking doe je nu met de Sixaxis controller en dat voelde alsof ik echt zelf een kluis aan het kraken was.
Multiplayer blijft onveranderd leuk waarbij drie lenige spionnen het tegen drie tot op de tanden toe bewapende huurlingen opnemen. De eerste drie trachten geheime data te hacken van PC's, de andere drie proberen die koste wat het kost te voorkomen.
Extraatjes voor de PS3 versie zijn verder een vrouwelijk spelpersonage en een aantal nieuwe multiplayer maps. Via mijn eigen spionnen hoorde ik echter dat deze extra content ook ieder moment via Xbox Live beschikbaar zal komen voor de 360-versie.


De bedoeling was dat ze als dubbelspion zou gaan solliciteren als typiste bij Al-Quaida. Helaas haalde ze niet genoeg aanslagen per minuut.

CONCLUSIE

Double Agent op de PS3 is en blijft een ijzersterke, spannende stealth-game maar de vele slordigheidjes leveren een dikke punt aftrek op. Foei!


JAN

SCORE 80

De game biedt je ongeveer tien uur singleplayer, afhankelijk hoe perfect je wilt dat je stealth score is en of je alle secundaire opdrachten wilt halen. En dan is er nog de meesterlijke multiplayer die leuker wordt hoe langer je 'm speelt.

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
PS3
UBISOFT
1 - 6 SPELERS
OUT NOW
18+



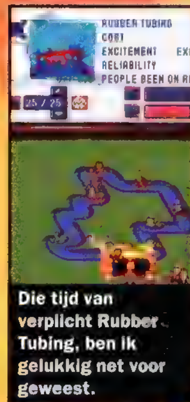
THEME PARK

Het feit dat mensen geld betalen om zich met 200 km per uur door elkaar te laten schudden en vervolgens nog half kotsend bij de snackbar een veel te duur ijsje bestellen, heeft Jan altijd al gefascineerd...

Als kind was ik dol op pretparken. Totdat ik in de Efteling in het Schommelschip plaatsnam en zo godsgruwelijk misselijk werd dat ik me voornam nooit meer zoiets stompzinnigs te doen. Sindsdien ben ik alleen nog maar geïnteresseerd in de economie achter pretparken, en dan natuurlijk vooral in games. Sinds kort kan ik die interesse ook portable beleven aangezien de dertien jaar oude klassieker Theme Park op de DS is uitgekomen.

MICROMANAGEMENT

We hebben hier te maken met een echte remake van de allereerste pretparksim ooit. Dat is leuk als je al een tijdje games speelt en graag nostalgie opsnuift.
Als gamer met wat minder ervaring zul je je afvragen waarom je door lelijke pixelige menuutjes aan het klikken bent, en totaal-niet-op-schaal zijnde achtbanen plaatst om nieuwe bezoekers naar je pretpark te lokken.
Welnu, ik kan je verzekeren dat dit, dertien jaar na dato, nog steeds erg verslavend en bevredigend werkt. Eettentjes neerzetten om bezoekers nog meer geld uit de zakken te kloppen, nieuwe attracties ontwerpen, zorgen dat je park er netjes bijligt, de prijzen van een toegangskaartje maar ook van andere artikelen bepalen... de game kent behoorlijk wat micromanagement.



Die tijd van verplicht Rubber Tubing, ben ik gelukkig net voor geweest.

OP HOL

Het ontwerpen van je park gaat vliegensvlug en is gebruiksvriendelijk. Ook de menuutjes, hoe ouderwets ook, zijn helder en duidelijk en je hebt meteen door wat je moet doen. Heel af en toe sloeg de touchscreen besturing op hol en deed het scherm iets anders dan mijn stylus beval, maar deze incidenten waren op de vingers van een hand te tellen.
Het merendeel van de tijd ben je met plezier aan het uitvogelen hoe je een beter park kunt maken en hoe je je winsten kunt verhogen. Bovendien heb je de mogelijkheid je ook met aandelen bezig te houden; een aardige minigame waardoor je nog meer geld in het laatje kunt krijgen om nog toffere pretparken te bouwen.

PIEP

Toch zijn er ook een paar minpuntjes. Zo is er geen actieve multiplayer mode, zien de minimensjes er echt niet uit, is het uiteindelijke doel steeds hetzelfde (uitdagendere en afwisselendere opdrachten hadden de game prikkelender gemaakt) en zette ik de retro piepmuziek al snel uit.



Neemt niet weg dat deze game, zeker als je gecharmeerd bent van sims met een knipoog en een cartoony look, je uren aan de twee schermpjes van je DS gekluisterd houdt.

CONCLUSIE

Net zo verslavend als popcorn, net zo priegelig als Madurodam, net zo funny als je vrienden een nat pak bezorgen in de Wildwaterbaan en bij vlagen net zo frustrerend als ringen om lege flessen werpen.


JAN

SCORE 70

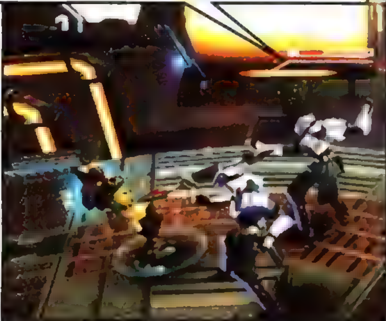
Meer uren dan je gemiddeld in het echte leven rondstruint in een pretpark, en beduidend langer dan de wachtrij voor de Python op een zomerse zaterdagmiddag.

THEME PARK
DS
EA JAPAN / ELECTRONIC ARTS
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3+



THE RED STAR

Er zijn nog steeds ontwikkelaars die hun spellen om old school gameplay heen bouwen, zoals het geval is met The Red Star. Aan Steven om erachter te komen of men tegenwoordig nog een beetje uit de voeten kan met dit soort gameplay.



Er zijn de laatste tijd best wel wat aardige games uitgekomen dus ik verveel me momenteel allerminst. Ik was aanvankelijk dan ook niet blij dat mijn kostbare speeluren werden verstoord door The Red Star, een game waar ik noch naar uitkeek noch verwachtingen van had. Ik meende me de titel wel te herinneren maar ik wist niet meer precies wat nou de deal was.

Maar wat blijkt nou: het is een game die al ruim twee jaar geleden had moeten uitkomen, gebaseerd is op een comic en verrassend leuk blijkt om te spelen.

KLAMME HANDEN

Neem een alternatieve realiteit met een Rusland dat krijgers met vuurwapens en magische krachten inzet, en mix dit met hardcore shoot'em up en beat'em up elementen en je krijgt een beeld van de actie die The Red Star biedt.
Je bent namelijk niet alleen vijanden aan het neerknallen en beuken, er verschijnen ook regelmatig grote vijandige schepen in de achtergrond die enorme salvo's kogels afvuren en het scherm vullen met laserstralen.
Het is dus ouderwets klamme handen werk, terwijl je tussen de projectielen door danst en tegenstanders uitschakelt. Hierbij heb je de keuze uit twee cliché helden: een snelle dame en een grote sterke gast, en is er nog een derde held vrij te spelen. En jawel, er is een twee speler optie!

GESLAAGD

De actie is simpel en intuïtief, maar zeker niet saai. Je hebt een aanval met je slagwapen evenals met je vuurwapen, en je kunt blokken en met een gevulde meter speciale Protocol aanvallen uitvoeren.
Er is een lock-on systeem om de hectische actie functioneel te maken en je technieken zijn na een level te verbeteren.
Doorsnee spul, ik weet het, maar een perfecte ondersteuning voor dit type gameplay.
Grafisch is wel duidelijk dat dit geen cutting-edge game is, en vergeleken met The Red Star lijkt een game als God of War 2 bijna next-gen.
Evengoed is het stijltje leuk en helpt mede de aparte HUD overlay mee aan een geslaagde visuele ervaring. De afwezigheid van detail wordt toch verstopt door zulke snelle actie dat je beter niet met je ogen kunt knipperen.

CONCLUSIE

The Red Star brengt oude wijn, in niet zo nieuwe zakken. Maar ondanks de grafische achterstand houdt de snelle arcade gameplay stand en levert een en ander verrassend leuke actie op.



STEVEN

SCORE **79**

Het mooie van dit soort games is dat het uitspelen niet het einde van de ervaring hoeft te zijn, het gaat om de uitdaging. Knal de moeilijkheidsgraad omhoog, of blijf gewoon lekker de twee speler mode induiken voor de fun.

THE RED STAR
XBOX / PS2
XS GAMES / TAKE TWO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

12+



PC

ANCIENT WARS: SPARTA

Een nieuwe Playlogic game betekent doorgaans een nieuw emailtje van Playlogic met daarin een klacht over de review van Boris. Sparta zal daarop waarschijnlijk geen uitzondering zijn.

Playlogic wist het afgelopen kwartaal dertig procent meer winst te maken. De reden die de uitgeverij daarvoor opgaf was de release van o.a. Ancient Wars: Sparta.
Dat is toch een knappe prestatie, gezien het feit dat deze zelfbenoemde blockbuster op het moment van schrijven nog nergens in de winkels lag.



De pitstop kostte erg veel tijd omdat de vervangende slurf van het verkeerde merk bleek.

Maar ja, wat weten wij nou van zaken doen? Misschien hebben ze een deel van die miljoenen wel verdiend met die andere "topper" van ze: Infernal. Overigens kondigde Playlogic in hetzelfde persbericht aan dat ze een investeerder bereid hebben gevonden om tien miljoen te steken in het bedrijf, en dat is bijkans een nog grotere prestatie dan geld verdienen aan een game die nog niet is uitgebracht. Respect!

OLIFANTEN

Maar nu even over die Sparta game. We hebben hier te maken met een RTS van developer World Forge. Nooit van gehoord zeg je? Nou, dat kan kloppen want Sparta is hun eerste titel.
De game draait om de oorlog tussen de Perzen, de Spartanen en de Egyptenaren, en als je de film 300 hebt gezien, weet je wel ongeveer hoe dat er aan toe ging in die tijd; prima materiaal dus voor een strategy game.

De kwaliteit van dit spel laat hier en daar echter wel te wensen over. Hoewel de strijd soms boeiend is groepen soldaten elkaar schreeuwend in de haren vliegen terwijl olifanten dwars door de vijandelijke linies beuken.
De graphics zijn oké. Niet zo "breathtaking" als het persbericht ons wil doen laten geloven maar zeker ook niet slecht.
De A.I. is een groter probleem: units die niet luisteren naar opdrachten en als je ze eenmaal op de juiste plaats hebt, toch weer ongevraagd naar de vijand toe rennen zodra deze eventjes zijn poort open doet. Daar word je niet vrolijk van.

MAZZEL

Sparta is in elk opzicht een middelmatig spel en hoewel de gevechten zo nu en dan best aardig zijn, is elk ander aspect rechtstreeks uit het strategy boekje gehaald: resources, units... been there done that. En dan zijn al deze zaken in Ancient Wars: Sparta ook nog eens allemaal heel slap uitgewerkt.
Ook de présentatie is ronduit belabberd. Slechte voice-acting en tergende cut-scenes moeten het spel voorzien van de juiste sfeer. Het tegenovergestelde wordt bereikt. Ik mis dat "tonight we dine in hell" gevoel dat 300 zo goed weet neer te zetten en daarmee is denk ik gelijk Sparta's grootste pluspunt genoemd: het feit dat de game in de winkels ligt terwijl 300 in de bioscoop draait. Wat een mazzel.

CONCLUSIE

Sparta: Ancient Wars kan wellicht meeliften op de bioscoophit 300 en zo enig succes boeken. Op eigen kracht heeft de game daarvoor veel te weinig kwaliteit.



BORIS

SCORE **46**

Vermoedelijk ben jij hier ook snel klaar mee.

ANCIENT WARS: SPARTA
PC
WORLD FORGE / PLAYLOGIC
1-8 SPELERS
OUT NOW

7+



CADEAUTIPS:

* GEEF EEN ABONNEMENT VOOR MAAR €10!

10x  of  4x

Met een abonnement is jouw pa voortaan op de hoogte van het laatste digitale nieuws en leert alle tips & trucs. Hoeft hij jou tenminste niet meer lastig te vallen tijdens het gamen. Computer Idee verschijnt elke 2 weken en is praktisch en informatief voor iedereen die meer wil weten over de mogelijkheden van zijn computer. PCM verschijnt maandelijks en is voor de gevorderde computergebruiker het toonaangevende pc-tijdschrift. Stuur vandaag nog onderstaande bon in of surf naar **www.computeridee.nl/cadeautip**. Op de site kun je ook een leuke geschenkbon downloaden.

* GEEF DE FAQMAN SNELGIDS VOOR MAAR €5!



Ideaal voor jouw Pa. Deze Snelgids bundelt de meest gestelde vragen & antwoorden, de beste tips en de nieuwste hebbedingen voor de PC. Bestel de gids via **www.computeridee.nl/shop**

Ja, ik geef een abonnement cadeau:

❍ 10 x Computer Idee voor € 10 (0242PUA1)
❍ 4 x PCM voor € 10 (0285PUA1)

Naam: .... ❍ M / ❍ V
Adres: ....
Postcode: .... Plaats: ....
Telefoon: ....
Geboortedatum: ....
E-mail: ....

❍ Op dit e-mailadres wil ik van de uitgever, haar partners en zorgvuldig geselecteerde bedrijven informatie en interessante aanbiedingen over hun diensten en/of producten ontvangen.

Ik machtig hierbij Sanoma Uitgevers het abonnementsgeld automatisch af te schrijven van mijn (post)bankrekening ....

Datum: .... Handtekening: ....

Het abonnement is bestemd voor:

Naam: .... ❍ M / ❍ V
Adres: ....
Postcode: .... Plaats: ....
Telefoon: ....
Geboortedatum: ....

Stuur deze bon naar Abonnementenservice – Antwoordnummer 11505 – 2400 VE Alphen aan den Rijn. Een postzegel is niet nodig.

Deze aanbieding geldt voor Nederland en is geldig tot 1 augustus 2007. Als u het abonnement cadeau geeft, dan stopt het automatisch. Indien u het abonnement uzelf cadeau doet, dan geldt het abonnement tot wederopzegging. Voor Computer Idee bedraagt de tweede betalingstermijn € 51,74 voor 26 nummers en voor PCM € 57,00 voor 12 nummers als u betaalt via automatische incasso. Prijswijzigingen voorbehouden. VNU Media en Sanoma Uitgevers gaan zorgvuldig om met uw gegevens, nadere informatie kunt u lezen op de servicepagina. Voor een abonnement in België kijk op www.computeridee.be/abonneren of www.pcmweb.be/abonneren

POWER UNLIMITED MOBILE

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

GEEN ABONNEMENT 100% EERLIJK

AMERICA'S ARMY: SPECIAL OPERATIONS

SMS: JG<spatie>333102624 naar 4777 (€ 4,50)

Welkom in het Amerikaanse leger. We hebben een taak voor je. Als eenheid van de special ops zul je diverse rollen binnen het Amerikaanse leger aannemen. Zo zul je plaatsnemen in een Apache helikopter, vechten aan het front en achter het stuur kruipen van een pantservoertuig. Het is een gevaarlijke klus, maar we denken dat je er klaar voor bent.



ASPHALT 3: STREET RULES 3D

PU SCORE 8

SMS: JG<spatie>333102628 naar 4777 (€ 4,50)

Asphalt 3: Street Rules gooit alles in de zesde versnelling en plaatst je achter het stuur van een dikke street racewagen. Zo snel mogelijk over het asfalt razen terwijl je uit de handen van de politie blijft. Scheur door de wereld van Asphalt 3: Street Rules, een spectaculaire mobiele race ervaring. Ditmaal geen simpele pixel beeldjes maar alles in glorieus 3D!



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

PU SCORE 5

[illegible]

Het is 2014 en jij maakt deel uit van een eenheid bestaande uit de zogenaamde Ghosts. Een elite-eenheid die futuristisch wapentuig hanteert en voorkomt dat Mexicaanse rebellen Amerika binnenvallen. Als Ghost unit zul je deze Mexicaanse dreiging de kop in moeten drukken. Ben je er klaar voor?



IBIZA BEACH PARTY

SMS: JG<spatie>333102620 naar 4777 (€ 4,50)

Tijd voor een feestje! In Ibiza, op het stralend witte strand. Maar ook in de nachtclubs. Met Ibiza Beach Party beleef je de wildste feesten op je mobiel. Er zijn 44 mini-games, denk aan miss wet T-shirt verkiezing, cocktail mixen en jet-ski races. Party Party Party!



PRO GOLF 2007

SMS: JG<spatie>333102630 naar 4777 (€ 4,50)

Concentratie is het belangrijkste. Dat kleine balletje dien je beheerst in het daarvoor bestemde gaatje te mikken. Afslaan is nog gemakkelijk maar dat putten, daar heb je toch wel stalen zenuwen voor nodig. Zeker wanneer het van die ene put afhangt. Raak je hem dan sta je aan de wereldtop, mis je hem dan ben je de eeuwige loser.



RAYMAN KART

PU SCORE 6

SMS: JG<spatie>333102618 naar 4777 (€ 4,50)

Druk het gaspedaal maar eens flink in en jeg je tegenstanders het vuur aan de schenen. In de huid van Rayman of Globox neem je het op tegen die dekselse konijnen. Bestook ze met raketten, mep ze aan de kant of gebruik je turbo om er voorbij te speren. Er zijn zo'n 16 verschillende parkoersen en nieuwe personages die je gedurende de races vrij kunt spelen. Chaotisch en hilarisch tot het einde.





REAL FOOTBALL 2007 3D

PU SCORE 8

[illegible]

Voor de consoles is Pro Evolution Soccer volgens velen de beste voetbalgame. Op de mobiel is die plaats weggelegd voor Real Football. Speel met landen en clubteams verschillende competities en toernooien. Maak je tegenstanders gek met de meest fantastische dribbels en maak het af met een wonderschoon doelpunt.





1000 WORDS

SMS: JG<spatie>333102491 naar 4777 (€ 4,50)

Puzzeltijd. 1000 words is een nieuw puzzelspel waarin het draait om het creëren van zoveel mogelijk woorden uit een bepaald aantal letters. Je breekt je brein er haast over en je blijft maar zoeken naar potentiële mogelijkheden. Het leuke is dat je bezig blijft tot je het laatste woord gevonden hebt.





ASPHALT: URBAN GT 2

[illegible]

Moby's hit Lift Me Up klinkt door de speaker van je mobiele telefoon. Terwijl jij over de weg raast met de politie op je hielen. Geld verdienen, je wagens pimpen en nog meer van dat, terwijl je tijdens het gamen ook nog eens de Pussycat Dolls ontmoet! Wat wil je nog meer?



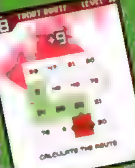


BRAIN CHALLENGE

PU SCORE 7

SMS: JG<spatie>333102179 naar 4777 (€ 4,50)

Train je hersenen met simpele maar toch best wel lastige oefeningen. De hersengymnastiek bestaat uit geheugenspelletjes en rekensommetjes. Brain Challenge moet je dan ook zien als vitamines voor je hersenen.

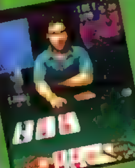




MIDNIGHT HOLD' EM POKER

SMS: JG<spatie>333102536 naar 4777 (€ 4,50)

Een paar fiches voor je op tafel en twee kaarten in je handen is genoeg om miljonair te worden. Bluf je weg naar de eeuwige roem of speel het veilig. Je neemt het op tegen een paar erg goede spelers die maar één ding willen, je ontdoen van al je geld.





BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

SMS: JG<spatie>333101654 naar 4777 (€ 4,50)

Juni 1944, de geallieerden zijn geland op de stranden van Normandië. Jij bent een soldaat van het 502de regiment van de Screaming Eagles. Jouw taak: de Duitsers uitschakelen en je kameraden te hulp schieten daar waar nodig. Jij hebt de leiding en ze zullen je volgen naar de overwinning.





BUBBLE BASH

PU SCORE 7

[illegible]

Iedereen kent Super Bubble Bobble nog wel, het puzzelspelletje waarbij je ballonnen moest laten verdwijnen door drie gekleurde balletjes aan elkaar te linken. Hetzelfde principe geldt voor Bubbel Bash. Link de juiste kleurtjes aan elkaar en laat de ballonnen verdwijnen. Doe het snel voor extra punten maar pas op, er zijn genoeg obstakels en zelfs eindbazen om het je lastig te maken.





DIAMOND RUSH

PU SCORE 7

SMS: JG<spatie>333102560 naar 4777 (€ 4,50)

Jij bent een schatzoeker. Je maakt jacht op diamanten en daarvoor doorkruis je levensgevaarlijke ruïnes en schattombes. Je lost complexe puzzels en raadsels op, zodat je niet opgesloten raakt in de onheilspellende gebouwen. Ontsnap uit de drie magische werelden met de diamanten om tot ultieme ontdekker te worden gekroond.





GAMELOFT BACKGAMMON

[illegible]

Het verslavende spel backgammon kun je nu overal mee naar toe nemen. Voor iedereen die een zwak heeft voor breinbrekende, bloeddruk verhogende bordspellen.





MEDIEVAL COMBAT: AGE OF GLORY

[illegible]

Het is 1266. Mordred is levend verbrand omdat hij zijn ziel aan de duivel heeft verkocht. Zijn naam alleen al zorgt ervoor dat mensen schreeuwend van angst door de straten rennen. Satan heeft hem een harnas en een zwaard gegeven waardoor hij schier onoverwinnelijk is. Durf jij als Master of Combat de strijd met hem aan te gaan?



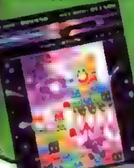


METEOS ASTRO BLOCKS

PU SCORE 7

[illegible]

Je kent Meteos van de Nintendo DS, een game waarbij je vallende blokken van dezelfde kleur moet linken om de blokken weer terug het heelal in te sturen. Het begin is ontzettend simpel maar gaandeweg wordt het allemaal wat uitdagender. Een heerlijk puzzelspel waardoor je al snel de tijd zult vergeten.





gameloft

Na het versturen van je bestelcode ontvang je direct een SMS-bericht met een download-link. Hiermee kun je je bestelling via de mobiele telefoon downloaden. Je bestelling wordt eenmalig afgerekend met behulp van SMS-berichten; je zit dus niet vast aan een abonnement!

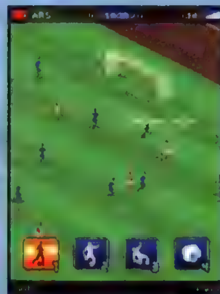
De producten zijn geschikt voor de meeste toestellen die mobiel internet en downloads ondersteunen. Check het complete assortiment voor jouw telefoon op www.powerunlimited.nl Tevens vind je hier de juiste mobiele internetinstellingen en informatie over klantenservice. Let op, alle vermelde tarieven zijn exclusief de download en/of datakosten. Minderjarigen dienen toestemming te vragen aan de ouders voor iedere bestelling. Wijzigingen en drukfouten voorbehouden.

EA GAMES

We hebben jullie al eens eerder geïnformeerd over de mobiele tak van EA middels een overzicht van de games die men uit gaat geven. Eindelijk hebben we nu een aantal van die spellen te pakken weten te krijgen. Een goed moment voor een paar besprekingen, leek ons.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006 - 2007

Dit is geen voetbal, maar meer een cardgame. Je bestuurt de voetballers dan ook niet zelf maar geeft ze opdrachten door middel van verzamelde kaarten. Die kaarten zijn opgedeeld in vier groepen: passen, verdedigen, aanvallen en speciale mogelijkheden.
Het is even wennen en we betrapten onszelf erop dat we liepen te vloeken op die pixel poppetjes alsof we als een meelevende vader langs de zijlijn mee stonden te kijken. Maar als er dan eenmaal een speler aan de bal was, dan drukten we snel het pookje in om te kijken wat we het beste konden doen. Lange bal naar voren of toch die cross spelen?
Na het inzetten van een bepaalde groepskaart heeft de groep even een paar seconden nodig om weer op te laden alvorens je een nieuwe kaart uit diezelfde serie kunt inzetten. Op deze wijze speel je dus eigenlijk niet zelf, maar bepaal je wel voor een zeer groot gedeelte hoe er gespeeld wordt. Toch voelt ook hier een doelpunt scoren gewoon erg lekker.



SCORE 7

ORCS AND ELVES

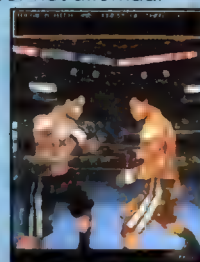
Orcs and Elves (dat gebruik maakt van een soort Doom/Wolfenstein engine) moet je echt gespeeld hebben als het gaat om mobile games. Je beweegt je (alles vanuit het eerste persoonsperspectief) door smalle gangenstelsels en bindt de strijd aan met allerlei verschillende monsters. In het begin zijn dat aapjes maar later worden het orcs tot zelfs draken aan toe.
Aanvallen doe je met de 5 toets of het pookje. Door deze herhaaldelijk in te drukken, snoep je langzaam maar zeker hitpoints weg van je tegenstanders. Hou echter wel je eigen gezondheid in de gaten want na een paar ferme tikken lopen ook jouw hitpoints bijzonder snel terug.
Het is simpel qua opzet maar als je eenmaal begint te spelen, laat het je niet meer los.



SCORE 9

FIGHT NIGHT ROUND 3

Fight Night is de ongekroonde koning van de bokspellen, al begonnen we daar een beetje aan te twijfelen toen we het fantastische Super K.O. Boxing speelden.
Maar al die twijfels zijn inmiddels weggevaagd; de game speelt als een droom. Aanvallen zijn simpel opgedeeld in hoge en lage attacks. Druk bijvoorbeeld eenmaal omhoog en daarna de 5 of klik het pookje in, om een hoge stoot te geven. Druk je vaker op de actie toets dan maak je een combinatie.
Verdedigen doe je op eenzelfde manier: gewoon omhoog of omlaag drukken. Verder kun je nog krachtigere slagen loslaten met de 1, 3 of 9 toets.
Het speelt zoals gezegd als een droom; de animaties verlopen snel en soepel waardoor het allemaal goed in beeld komt. Dreunen zijn hoorbaar en de K.O's zelfs voelbaar door de trilfunctie van je mobieltje.



SCORE 9

TETRIS MANIA

Wat kunnen we hier anders over vertellen dan dat het lekker ouderwets Tetris is en derhalve de perfecte mobile game.
Er zijn drie verschillende modes: Sticky, Fusion en Cascade, maar het blijft om hetzelfde principe gaan: maak lijntjes om ze weg te toveren.
Het is een beproefd concept en waarom zou je daar iets aan veranderen?



SCORE 8

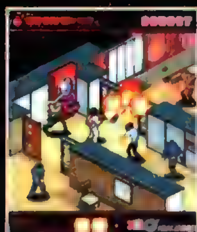
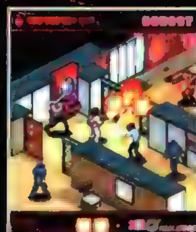
GAMES

GAMES GETEST OP SONY ERICSSON K800i
Deze en andere games zijn te vinden op de wapsite van Power Unlimted. SMS POWER naar 4777 of voer wap.powerunlimited.nl op je mobiel in.

MAFIA WARS YAKUZA

DIGITAL CHOCOLATE
WWW.DIGITALCHOCOLATE.COM

Het is al een oudje, maar we wilden 'm jullie toch niet onthouden.
Mafia Wars is namelijk een even simpel als verslavend spelletje. Het enige dat telt is wraak op alles en iedereen. Uitgerust met een vuurwapen, vermoord en besteel je alles en iedereen van de Yakuza.
Wapens zijn in het begin niet zo ruim voorradig maar naarmate je langer speelt, komen er meer wapens beschikbaar, die bij veelvuldig gebruik ook steeds beter laten zien hoe destructief ze zijn.
Dat gaat zo'n 140 levels lang door en we kunnen je verzekeren: het gaat echt nooit vervelen!

SCORE: 8

PANZER TACTICS

HANDYGAMES WWW.HANDY-GAMES.COM

Panzer Tactics is een turn-based strategiegame die heerlijk speelt maar waar je wel behoorlijk wat geduld voor moet hebben. Het gaat namelijk nogal diep. Weliswaar is er een tutorial die je een beetje wegwijs maakt maar daarna ben je voornamelijk op jezelf aangewezen.
De game is gemakkelijk te besturen, en mede doordat het turn-based is, heb je tijd genoeg om je zetten te bepalen en de verschillende units aan te sturen. Units hebben verschillende mogelijkheden en je moet dus goed weten waar en wanneer je welke units inzet.
Daarnaast heb je keus uit verschillende campagnes (Duits, Amerikaans, Sovjet) met ieder verschillende voertuigen en missiedoelen.

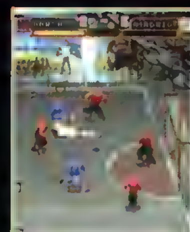



SCORE: 7

ULTIMATE STREET FOOTBALL

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

Straatvoetbal is al een tijdje helemaal hip, en na EA met FIFA Street, speelt ook Gameloft hier op in met Ultimate Street Football, een erg leuke straatvoetbal game. De controle is lekker simpel: bewegen en trucjes met het pookje, schieten met de nul-toets, terwijl je kunt hooghouden met sterretje en je een niet te houden superschot met het hekje activeert.
Het is even wennen met 't vasthouden van je mobieltje maar eenmaal onder controle kan de lol beginnen. Je kunt simpel voetballen met een sterk team of je gaat een soort van avontuur aan met een team dat je zelf samenstelt en dat beter wordt na het verslaan van tegenstanders. Simpel, doeltreffend en o zo verslavend.



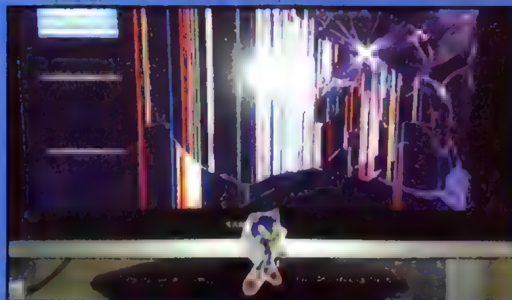

SCORE: 8



MaffeMugShot

Hiernaast vind je een gamecharacter en het is de bedoeling dat je het figuurtje uitknipt (netjes) en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer en druk af!

De winnaar van vorige maand is: Joris van der Nat en hij wint een Nationale Entertainment Bon ter waarde van 50 Euro.



Heb je de foto gemaakt, haal hem dan even van je mobieltje af (doormiddel van bluetooth, memorycard of gewoon door je mobiel aan je PC te hangen).
Stuur je foto naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. MaffeMugShot.
De leukste inzender krijgt een ereplaats in het blad en wint een Nationale Entertainment Bon ter waarde van 50 Euro.

NATIONALE EntertainmentBon
MUZIEK FILMS GAMES

TOP 5 POWER UNLIMITED DOWNLOAD

1 Gangstar Crime City
2 Rainbow Six Vegas
3 Asphalt 3
4 Brain Challenge
5 Midnight Hold'em Poker

SMS POWER naar 4777 voor toegang tot de wapsite. Of voer wap.powerunlimited.nl in je browser.

MOBILE TEST SAGEM MY401C

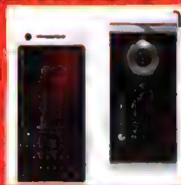
T-Mobile heeft een aardige aanbieding: een prepaid pakket met daarin de Sagem my401C inclusief twee gratis bioscoopkaarten. Toch vroegen we ons af of die Sagem ook daadwerkelijk wat is... op gamegebied dan hè.

De Sagem is een handig klaptelefoontje dat opvallend lekker in de hand ligt. Het numerieke toetsenbord is groot genoeg en je zult zelden in de knoop komen met je vingers. Daarbij is er ook nog een handige menu-knop die het spelen van actiespellen bijzonder gemakkelijk maakt.
Het grootste probleem hadden we met het beeldscherm dat snelle actiegames niet helemaal lijkt te kunnen handelen, waardoor de boel af en toe hapert of opeens stilstaat.
Ook van de helderheid en het aantal pixels schrokken we een beetje. Het schermpje kan niet al teveel kleuren aan, zeker niet als we het vergelijken met de Sony Ericsson waar we veel games op testen. We moeten er tegelijk wel bij vermelden dat we ook enkele testgames op de Sagem speelden die erg goed en zonder stotteren liepen.
Te spreken zijn we over de functionaliteiten, zoals de MP3 speler die goed geluid oplevert en dat maakt dit geheel voor nog geen 65 Euro een heel aardig pre-paid pakket.

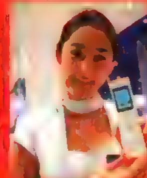


NEWS

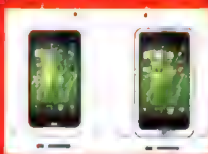
Gespot in het wild! De P700i is een touch-screen toestel zoals ook alle andere in de P-serie. Wat echter opvalt is dat dit nieuwe model is voorzien van een 3.2 mp camera plus auto focus. Verder is hij uitgerust met Wi-Fi en bezit ie 160MB aan intern geheugen. Laat maar komen.



Ook dit lekkertje van Samsung wilden we jullie niet onthouden. De telefoon dan... Stijlvol wit, zonder knopjes en een schitterend schermpje. Precies wat je van Samsung mag verwachten.



We hebben weer een na-aper van de iPhone gevonden. Het is Meizu die haar MiniOne een update heeft gegeven. En we moeten zeggen, het is netjes gedaan. Toch wachten we liever op de iPhone van Apple zelf.



Ook leuk, een Spider-Man telefoon. Nadat James Bond de spinnenman al is voorgegaan met zijn eigen Sony Ericsson K800i (een op de redactie zeer geliefd model) krijgt Spidey dus ook zijn eigen speciale K800i telefoontje. Of het mooi is, laten we graag aan jullie over.



Wij gokken erop dat Porsche hier niet zo heel erg blij mee zal zijn. Naast het lelijke model, vermoeden we dat de verantwoordelijke telefoonboer ook niet echt zijn best heeft gedaan om Porsche lief te vragen of het gebruik van het beeldmerk in orde was.



Een Sony Ericsson telefoon waar we erg benieuwd naar zijn, is de W580 en ook deze telefoon is inmiddels in het wild gesignaleerd. Mooi glimmend zwart met groen. Een beetje vreemd maar wel lekker.



Prey komt naar de mobiel. Wat we er van moeten verwachten? We weten het eerlijk gezegd niet. Maar verbaas ons maar Vivendi!



NET ZOALS WE ER NOOIT AAN GETWIJFELD HEBBEN DAT PSV KAMPIOEN ZOU WORDEN, STOND ALS EEN PAAL BOVEN WATER DAT LARA DIT NUMMER CHICK VAN DE MAAND WERD. OM ED TE CITEREN: "WAT IS DAT EEN PRACHTIGE VROUW GEWORDEN", ALSDUS ED. "IK KAN ME NOG ALS DE DAG VAN GISTEREN HERINNEREN DAT IK HAAR LUIERS VERSCHOONDE..."



CHICK VAN DE MAAND

DE KONING IS DOOD, LEVE DE KONING!

Als Jan één conclusie trok uit zijn eerste kennismaking met Splinter Cell 5, was het wel dat de Sam Fisher zoals wij die kennen bij het grofvuil kan. Sterker nog, hij ligt er al, zag Jan in Canada. Een laatste groet aan de man van de goggles en gadgets. Sam Fisher is dood, leve Sam Fisher!



ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ We genieten graag van het mooie weer, maar hopelijk krijgen we ietsje meer echte topgames volgende maand. Als we dan toch binnen moeten zitten, willen we daar wel een goede reden voor hebben.

★ Je zou toch zeggen dat een game maken voor een handheld, makkelijker is dan een game voor een console. Maar bij Sony denken ze daar, getuige de nieuwste SOCOM-draak op de PS2, anders over.

★ De vele trips waren over het algemeen erg leuk en de games vrijwel allemaal extreem goed. Zover we dat konden zien, want bij sommige events waren de speelsessies wel erg kort en was gamen zelfs onmogelijk. Terwijl het schijnt dat games vooral geliefd zijn omdat je ze kan spelen...

★ Louis van Gaal had tegen Excelsior en Ajax beter het team van Mario Strikers kunnen inzetten.

PU ALL OVER THE PLACE

De afgelopen maand zaten we meer in het vliegtuig dan thuis op de bank achter de console. Goed voor de airmiles, slecht voor Ed, die zijn stukken weer veel te laat ontving. Alleen was er dit keer een goed excuus.



HEREN VAN DE PU, UW VASTE ZITPLAATSEN ZIJN VRIJGEHOUDEN EN DE KAVIAAR MET CHAMPAGNE STAAT KOUD, HOOR.

ANTWOORDEN "BABES (PRIJS)VRAAG" PAGINA 10

1. Heavy Metal F.A.K.K. 2 - Julie
2. Syberia - Kate Walker
3. Bloodrayne - Agent Rayne
4. Perfect Dark - Joanna Dark
5. Dreamfall: The Longest Journey - Zoë Castillo
6. No One Lives Forever - Cate Archer
7. Urban Chaos - Darci Stern
8. Kameo - Kameo
9. Final Fantasy X-2 - Paine
10. Final Fantasy X-2 - Rikku
11. Final Fantasy X-2 - Yuna

"WIE IS ER GOED IN PAPER MARIO? STIJN SCHAARS!"

PERSOONLIJKE TOP 3

1. Ratchet & Clank: Size Matters
2. Tomb Raider: Anniversary
3. Halo 2

1. Mario Strikers Charged
2. F.E.A.R.
3. Superbikes World Championship 2007

1 Ratchet & Clank: Size Matters
2. Ratchet & Clank: Size Matters
3. Ratchet & Clank: Size Matters

1. Ratchet and Clank: Size Matters
2. Metal Slug
3. Mario Strikers Charged

1. Puzzle Quest
2. Earth Defence Force 2017
3. Phoenix Wright

1. Super Mario Strikers Charged
2. Puzzle Quest
3. Wario: Master of Disguise

1. Mario Strikers Charged
2. Ratchet & Clank: Size Matters
3. Penumbra: Overture

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

16% Vloeistoffen op Schiphol in plastic zakjes doen.

9% Schrikken in F.E.A.R., ondanks dat we de game al drie keer uitgespeeld hadden.

11% Blijven zoeken naar een Wii.

8% Bidden dat de schutter van Virginia Tech geen gamer zou zijn.

6% Blij zijn dat de smeekbedes geholpen hebben.

13% Lachen om Jack Thompson.

15% Genieten van de bikkelharde strijd tussen Microsoft en Sony.

11% Beseffen dat Halo 3, Forza 2 en Bioshock heel vet gaan worden.

10% Opnieuw ervaren dat Colin koning is.

"BESTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

[METAL SLUG]

WAT EEN GEWELD OM ER DOORHEEN TE KOMEN EN WAT EEN VIEZIGHEID! IK BEN WEG!



ACH, IK BEN WEL WAT GEWEND. IK EET ELKE ZONDAG STOOFVLEES BIJ M'N SCHOONMOEDER.

"WIE IS ER GOED IN DUCK HUNT? HERMAN BROOD!"

COLOFON

POWER UNLIMITED
VNU Media
Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut) Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice. Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 431, 3000 AK Rotterdam.

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Jeroen Roding, Steven Saunders, Boris van de Ven, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.powerunlimited.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Karin Bieshaar, Jelka Bongaerts, Kieke Escarabajal, Veronique de Groot, Martijn van der Neut, Rowan Stroo, Arnout Verheij
UITGEVER Frans Klaassen
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508 E-mail: sales@pcengames.nl www.pcengames.nl
ACCOUNT MANAGERS Karel Broshuis, Pim Versteijne, Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
SALES MANAGER Danny Francken
DRUK Roto Smeets Utrecht

Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-55 666 22, 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice, bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 92, 3000 AB Rotterdam
Abonnementsvoorwaarden Een abonnement kost € 39,60 (12 nummers) of € 20,35 (6 nummers) als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 2,05 extra per betaling. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Geef beëindiging van het abonnement uiterlijk zes weken voor het aflopen van de betaaltermijn door via www.zester.nl/klantenservice, bel 0900-7693786 (10 ct/min) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 7, 3000 AA Rotterdam. Losse verkoopprijs: Een los nummer in de winkel kost € 3,50.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen geschiedt volgens de Levervoorwaarden Premies en Handelsartikelen (www.zester.nl/powerunlimited/shop). U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, o.v.v. welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Bent u woonachtig in België, ga dan voor een abonnement naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie of neem contact op met PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 v-1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35 E-mail: partnerpress@ampnet.be Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29 De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 39,60 voor een jaarabonnement.

Privacy. Wij nemen uw gegevens, zoals naam, (e-mail)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand.
De verwerking van uw gegevens is door VNU Business Publications B.V. aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag. Uw gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met u gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Deze abonnementenadministratie is door VNU Business Publications B.V. ondergebracht bij Sanoma Uitgevers B.V. Daarnaast kunnen wij uw gegevens gebruiken om u op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Uw gegevens kunnen worden geanalyseerd om de informatie en/of aanbiedingen zo veel mogelijk op uw interesse af te stemmen. Uw adresgegevens kunnen eveneens door ons worden aangeboden aan zorgvuldig geselecteerde andere bedrijven voor het verstrekken van informatie en/of aanbiedingen. U kunt bij het opgeven van uw gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van uw gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde andere bedrijven, u ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kunt u bij het opgeven van uw gegevens bezwaar maken. U kunt uw gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuurt u hiertoe een schriftelijk bericht met uw persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM, Hoofddorp.

Nederlandse Uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften

HOI 2007 PRINT



- NIEUW BANKSTEL EN EEN MOOI SCHILDERIJTJE KOPEN VOOR ONS PLAYSTATION HOME HUIS.
- FRANSE TAALGIDS HALEN VOOR TWEE DAGEN UBIDAYS IN PARIJS.
- FANTASEREN OVER DIE GEHEIMZINNIGE TITEL VAN BLIZZARD DIE JAN GAAT ZIEN IN ZUID-KOREA.
- HALO 3.
- LEUKE OPDRACHTEN MEEGEVEN AAN DE MINIONS IN OVERLORD.
- POKÉMON VANGEN.
- SCHUILEN, SLUIPEN EN MOORDEN IN MANHUNT 2.
- TRANSFORMERS VOOR DE PS2 NOG MAAR EENS SPELEN.
- TRANSFORMERS VOOR DE XBOX 360 MISSCHIEN TOCH WEL LEUK VINDEN?
- DWEILEN MET DE KRAAN OPEN OMDAT KONAMI LANGSKWAM MET EEN AVONTUUR OVER EEN WATERDRUPPEL.

- ALLES ONDER VOORBEHOUD-

PU 163 LIGT 25 JUNI OP JE DEURMAT

TO DO LIST

- VOOR DE RACEFANS WORDT HET EEN MOOIE TIJD. COLIN MCRAE DIRT EN FORZA 2 ZIJN VRIJWEL AF. ED EN J.J. HEBBEN ALVAST EEN PAAR VAKANTIEDAGEN OPGENOMEN.
- KIJKEN OF DE KRASSENKWESTIE MET DE XBOX 360 WEER NET ZO SNEL OVERWAAIT ALS IE ONTSTOND.
- LEKKER PILLEN MET MARIO STRIKERS, AANGEZIEN WE ALLE HOEKEN EN MOVES VAN FIFA 07 EN PES 6 INMIDDELS WEL KENNEN.
- EENS KIJKEN WAAR WE OP VAKANTIE NAAR TOE GAAN. GRIEKENLAND, TURKIJE, DE FRANSE RIVIÈRA OF AZEROTH?
- STEVEN UITLEGGEN DAT SPIDER-MAN NIET BESTAAT, NET ZO MIN ALS DARK ELVES EN PALLADINS.
- ONS VERDER BEKWAMEN IN COMMAND & CONQUER: TIBERIAN WARS, AANGEZIEN HET EEN WCG-GAME IS EN JE DUS EEN FLINKE POET KUNT WINNEN.
- KIJKEN HOE GROOT LORD OF THE RINGS ONLINE IS GEWORDEN EEN PAAR MAANDEN NA RELEASE. EN OF DE MMORPG DUS LEVENSVATBAAR IS (WAT WE WEL HOPEN) OF DAT DE GOBLIN-GROT TEN BINNENKORT AL IN DE UITVERKOOP STAAN.

SHIT VAN DE MAAND

"WIE IS ER GOED IN 24? FRANS BAUER!"

EEN ECHTE DIKKE DROL ZAT ER NIET BIJ DEZE MAAND. HET WAS MEER EEN LAUWE BREI VAN MIDDELMAAT MET ENKELE UITSCHIETERS. EN OF WE DAAR NU BLIJ VAN WORDEN? DAN IS EEN LACHWEKKEND NEP SPEL IN IEDER GEVAL NOG GOED VOOR EEN KORTSTONDIGE SMILE OP JE GEZICHT.

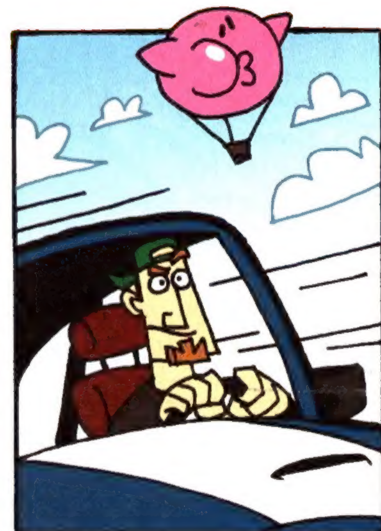


VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK PAGINA 27 / 59



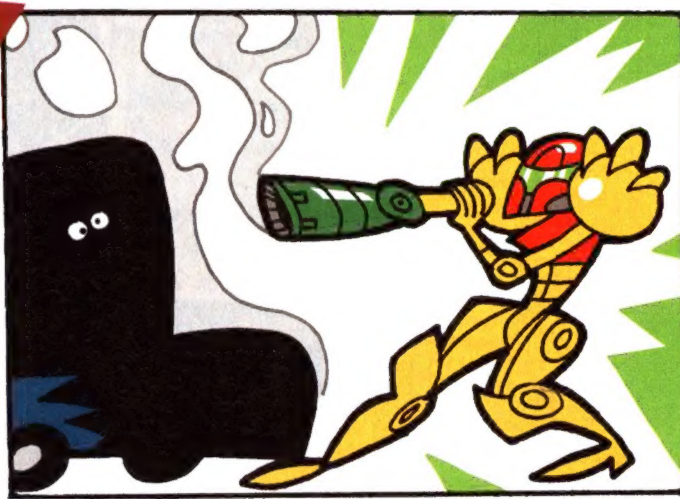
* ZELDA THEMA (SOORT VAN)

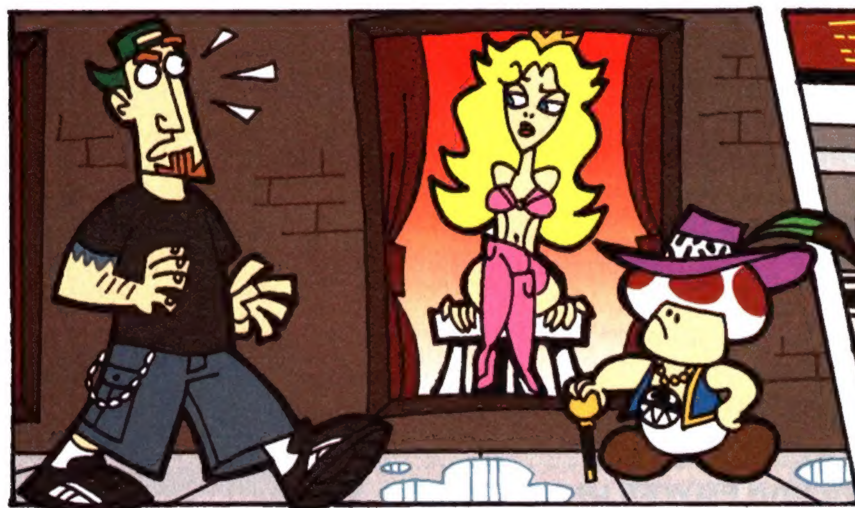














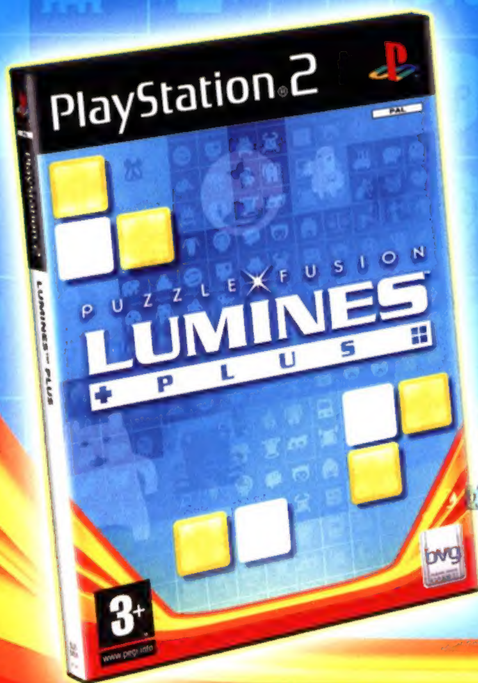


HOPELIJK LAAT DIE NIEUWE ZENDING WII'S NIET LANG MEER OP ZICH WACHTEN, WANT DIE NINTENDO-GASTEN HEBBEN NU GEWOON TEVEEL TIJD OVER...



PUZZLE FUSION LUMINES™ PLUS

OOK ZO'N FAN VAN LUMINES OP DE PSP?
NU NOG SPECTACULAIRDER OP DE PS2!



MET LEVELS EN SPELTYPEN UIT HET ORIGINELE LUMINES EN MEER!

MET DE POPULAIRE PUZZEL-GAMEPLAY EN EEN SUPERVERSLAVENDE SOUNDTRACK!





PAK JE TEGENSTANDER AAN





3+ ™
www.pegi.info

PlayStation 2